漫画秀秀堂

美少女技法 QUAN GONG LUE 全攻略

沙皮猫 / 编著

清华大学出版社

目录

第1章　美少女头部的画法

第2章　美少女身体的画法

目录

目录

第7章　美少女服装服饰的画法

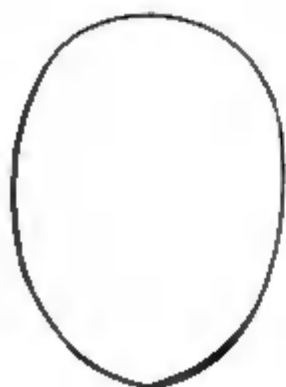
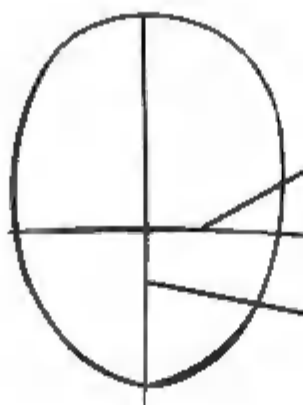
第8章　美少女造型设计

第1章　美少女头部的画法

我们在现实生活中，记住一个女孩的样子，首先是记住她的长相，然后才是体态、衣着等。所以掌握好头部的画法，可以让我们创作出更多、更好的可爱美少女。

本章我们要学习的重点是：不同角度头部的画法，五官的画法以及美少女面部表情的画法。

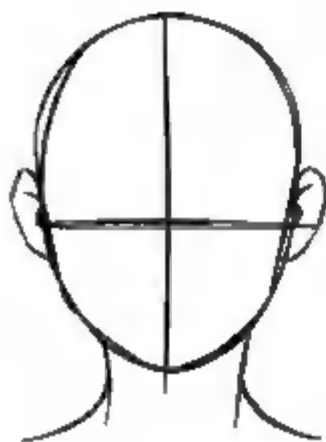
1.1 美少女面部的画法（圆圈+十字）

美少女的脸型是多种多样的，但在绘制的时候我们都可以统一用圆圈加十字线的方法开始绘制。用圆圈来确定美少女脸型的轮廓大小，用十字线来确定五官的位置和朝向。

先画一个圆圈来确定美少女脸型的大小。

在圆圈的基础上加上十字线，来确定五官的位置。

横线可以确定美少女眼睛的位置和头部的垂直朝向。仰视时是向上弯曲，俯视则相反，是向下弯曲。

竖线是美少女头部的中心线，可以通过它确定鼻子和嘴巴的位置。当竖线有不同程度弯曲时，可以确定美少女头部的水平朝向。

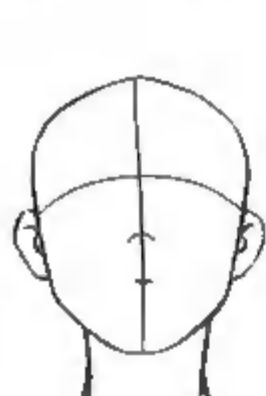
1.1.1 头部正面的画法

1. 正面平视的画法

在圆圈的基础上画出美少女脸型的基本轮廓。用十字线找出耳朵的位置。

用十字线找出五官的位置，简单地画出头发的轮廓。

细画五官和头发，美少女头部正面的绘制就完成了。

2．正面仰视的画法

仰视的时候，五官的整体位置都要向上。脸部的长度比平视的时候要短。仰视的幅度越大，脸部占整个头部的面积就会越大。

用圆圈+十字线法画出脸部的轮廓。

用十字线找出五官的位置。眉眼都要随着水平线的弧度向上弯曲。

细画五官和头发。

3．正面俯视的画法

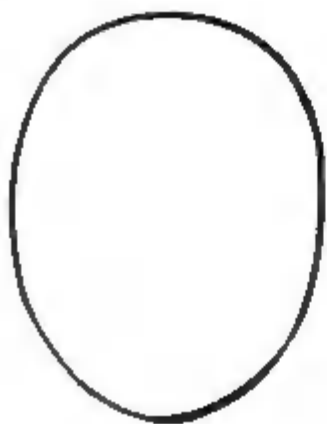
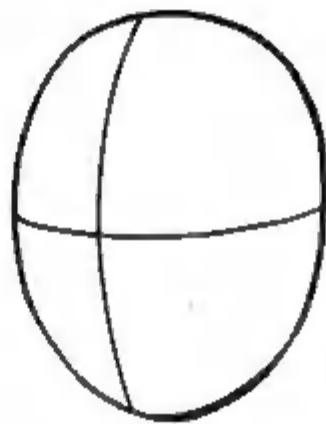
俯视的时候，五官的整体位置都要向下。脸部的长度也会比平视的时候短。俯视的幅度越大，脸部占整个头部的面积就会越小。

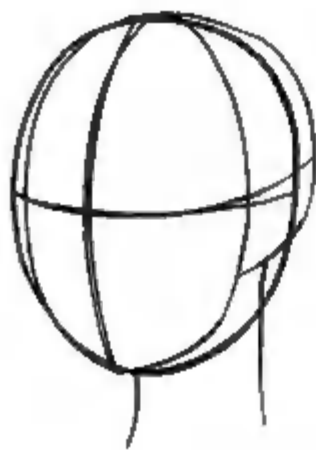
用圆圈+十字线法画出头部的轮廓。

用十字线找出五官的位置。眉眼都要随着水平线的弧度向下弯曲。

细画五官和头发。

1.1.2 头部半侧面的画法

半侧面是比较常用的头部角度。这里我们也一样可以用圆圈加十字线来开始绘制。

先画一个圆圈来确定美少女脸部的大小。

在圆圈的基础上加上十字线，半侧面的十字线因为角度和透视的不同，弯曲的幅度也会不同。

1. 半侧面平视的画法

在圆圈的基础上画出美少女脸型的基本轮廓。

用十字线找出五官的位置，用垂直线找到鼻子和嘴巴的位置，用水平线找到眼睛和眉毛的位置，要注意透视关系（近大远小）。

细画五官和头发，美少女头部半侧面的绘制就完成了。

2．半侧面仰视的画法

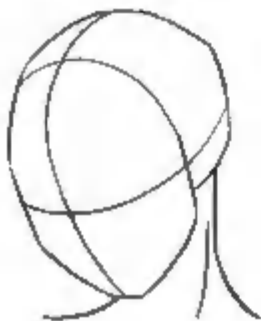
仰视的时候，五官的整体位置都要向上。脸部的长度比平视的时候要短。仰视的幅度越大，脸部占整个头部的面积就会越大。

用圆圈+十字线法画出头部的轮廓。

用十字线找出五官的位置。眉眼都要随着水平线的弧度向上弯曲。

细画五官和头发。

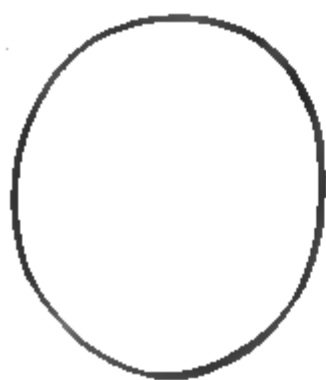
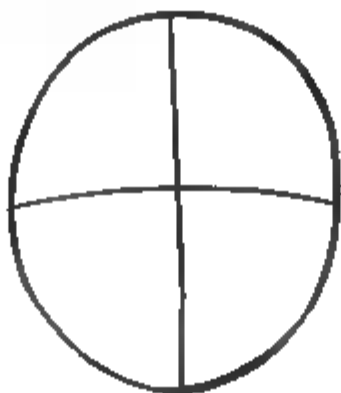
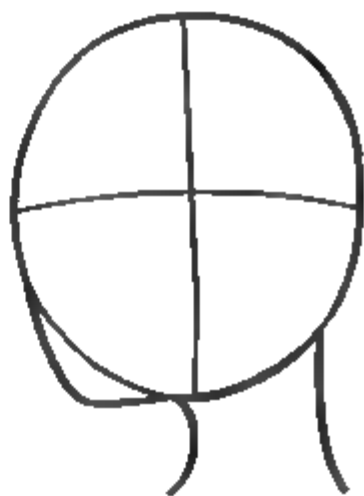
3．半侧面俯视的画法

俯视的时候，五官的整体位置都要向下。脸部的长度也会比平视的时候要短。俯视的幅度越大，脸部占整个头部的面积就会越小。

用圆圈+十字线法画出头部的轮廓。

用十字线找出五官的位置。眉眼都要随着水平线的弧度向下弯曲。

细画五官和头发。

1.1.3 头部侧面的画法

侧面也是比较常见的头部角度。但相对比其他的角度要难画一些，这里我们也可以用圆圈+十字线来开始画。

先画一个圆圈来确定美少女脸部的大小。

在圆圈的基础上加上十字线，侧面的十字线竖线可以用来确定耳朵的位置。

有了圆圈十字线的辅助，我们找到侧脸的轮廓就不难了。

1. 侧面平视的画法

在圆圈+十字线的基础上画出美少女脸型的基本轮廓。

用十字线找出五官的位置，用横线找出美少女眼睛的位置，这里竖线可以确定耳朵的位置。

细画五官和头发，美少女头部侧面的绘制就完成了。

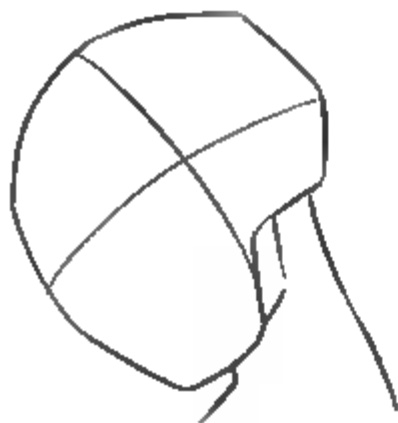
2. 侧抬头的画法

用圆圈+十字线法画出脸型的轮廓。

用十字线找出五官的位置。用竖线找到耳朵的位置，头发会因为抬头的动作向下垂。

细画五官和头发。

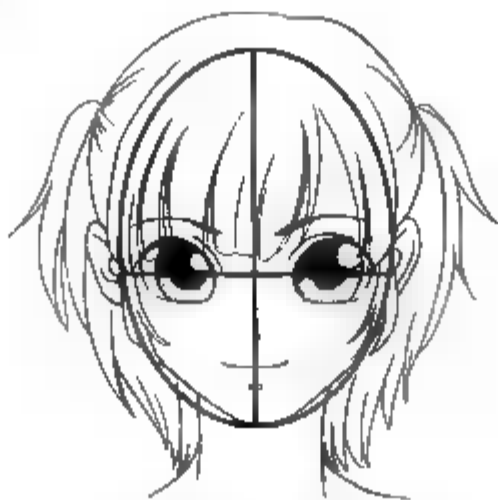
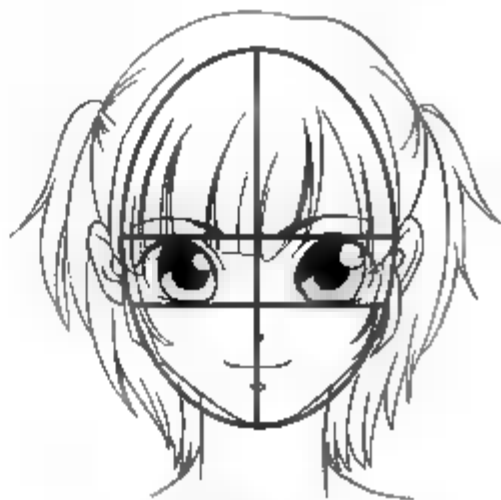
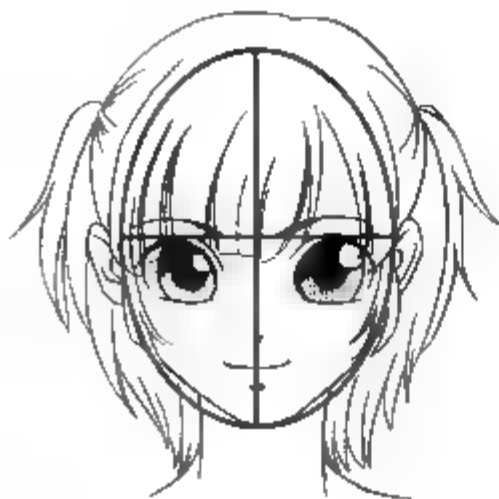
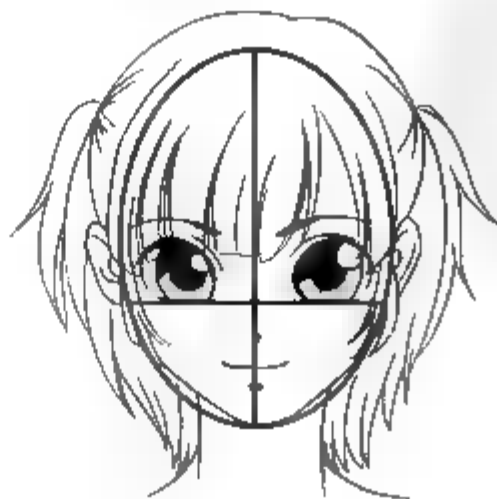
3. 侧面低头的画法

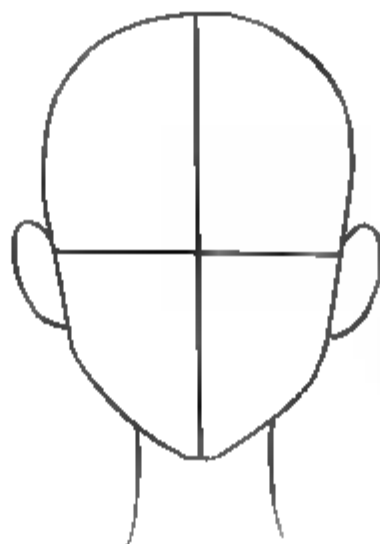
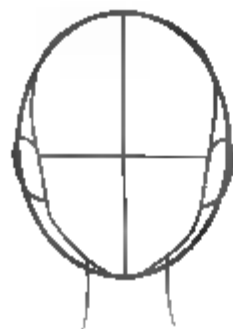
下巴会挡住部分脖子。

用圆圈+十字线法画出脸型的轮廓。

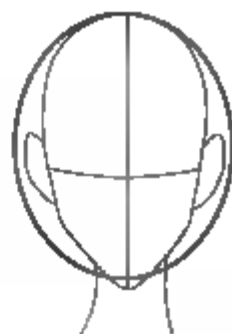
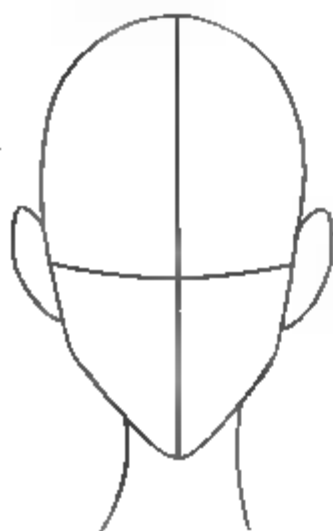
用十字线找出五官的位置。用竖线找到耳朵的位置，头发会因为低头的动作向下垂。

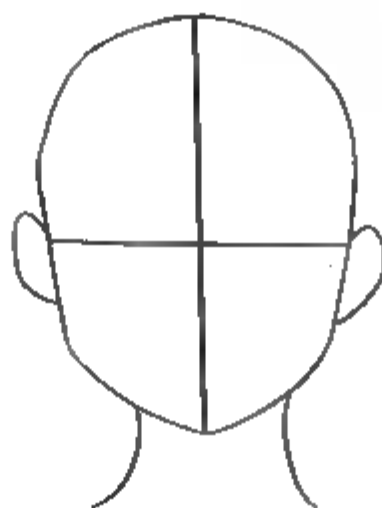
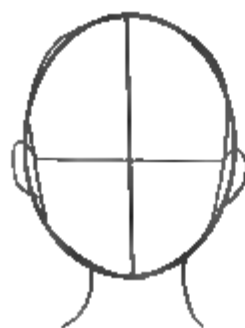
细画五官和头发。

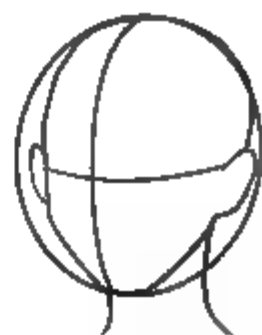
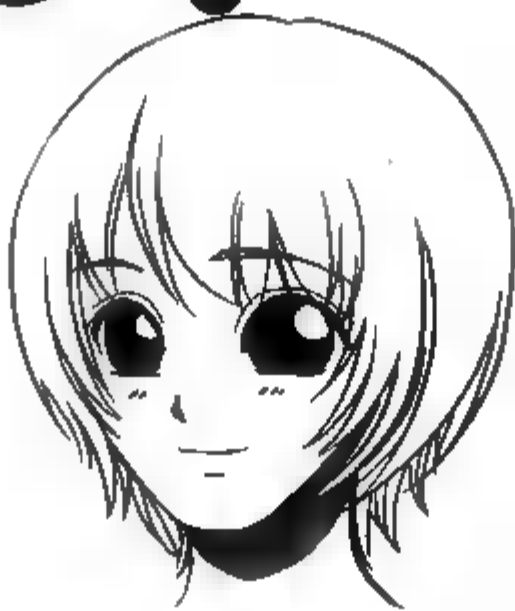
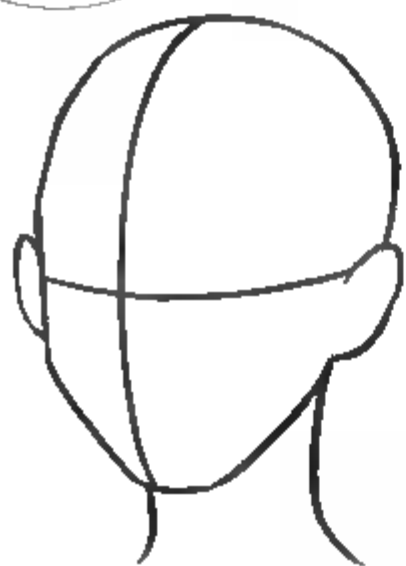
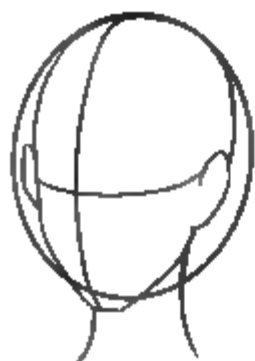
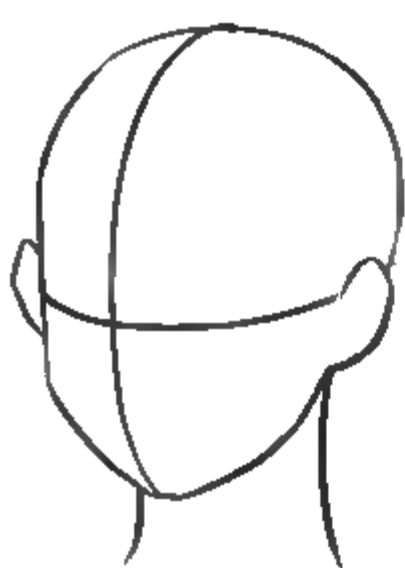
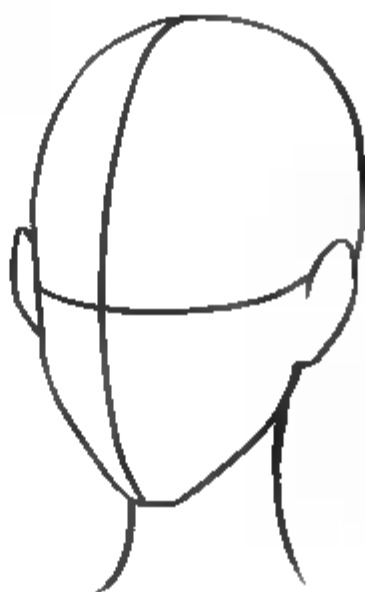
1.1.4 用十字线+横线找到眼睛位置的多种方法

在绘制漫画人物时，圆圈+十字线的方法是很好用的。这里再介绍几种用横线找到漫画人物眼睛位置的方法。推荐第一种和第二种。

横线在眼睛中间的位置上。

用两条横线确定眼睛的位置，在横线之间画出眼睛。

横线在眼睛上面的位置。

横线在眼睛下面的位置。

1.1.5 不同脸型的画法

1. 普通脸型

漫画中比较常见的很大众化的脸型。也是不同脸型变化的基础。

2. 尖脸型

比普通脸型的宽度要窄，下巴画出到圆圈外。[illegible]很成熟的脸型。

3. 脸型

比普通脸型宽度要宽，是在圆形的基础上画出来的。是很可爱的脸型。

4. 普通脸型—半侧面

5. 尖脸型—半侧面

6. 圆脸型—半侧面

1.2　美少女五官的画法

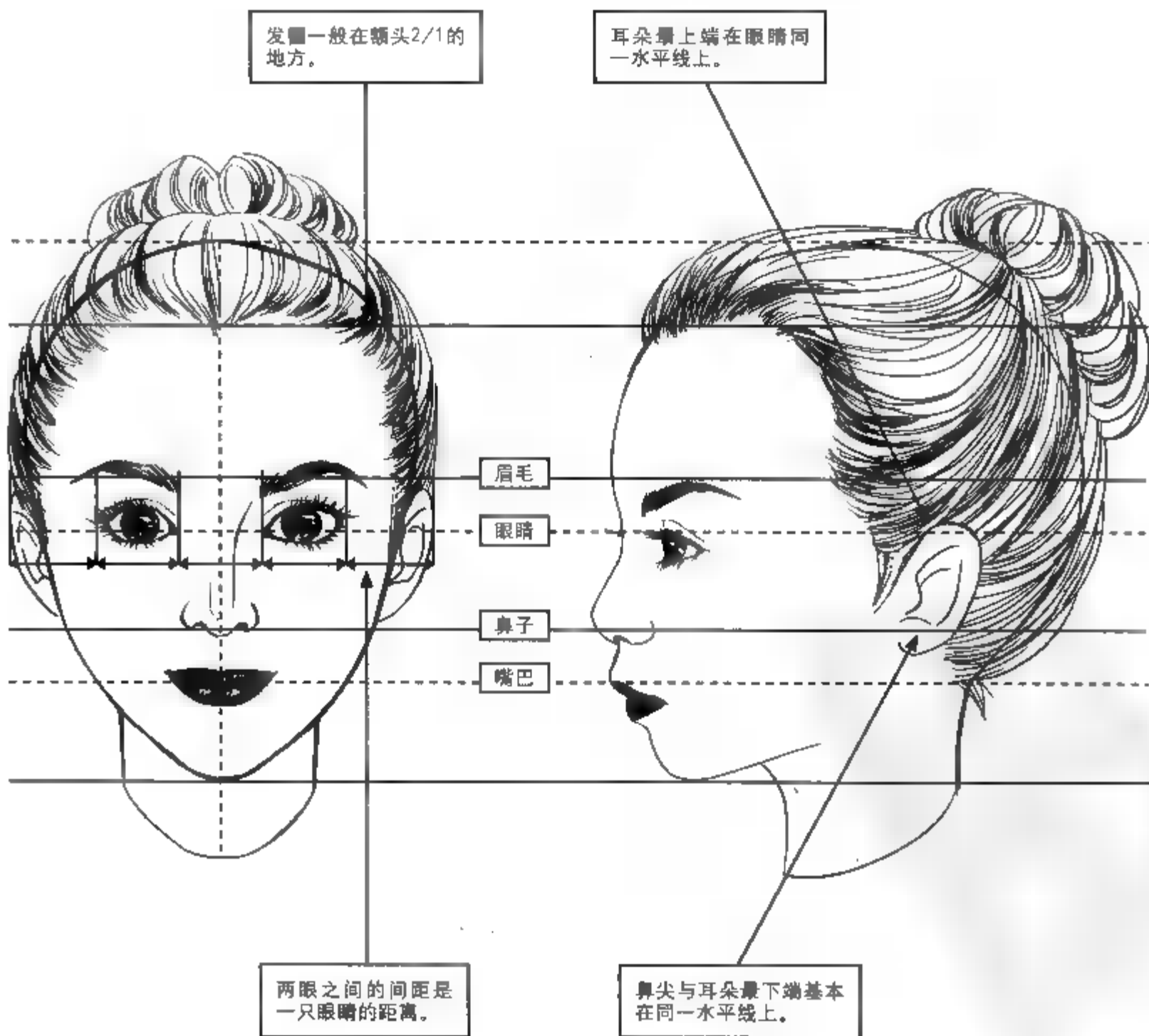
1.2.1　面部的五官比例

五官是美少女表达性格及感情的窗口，所以掌握好五官的比例和画法是很重要的。

1. 写实风格美少女五官的比例

写实风格美少女的五官比例是有规律可循的，在绘制时一般是按照“三庭五眼”的方法来确定五官的位置。

所谓“三庭”是从发髻到眉毛上端，从眉毛上端到鼻底，再从鼻底到下巴的三等分距离。

“五眼”则是头部正面从左耳到右耳之间的距离是五只眼睛的距离。

2. 漫画风格美少女的五官比例

漫画风格美少女的面部五官比例并没有写实风格美少女的五官比例那么严谨。我们在创作时，可以按照自己的习惯喜好决定美少女五官的位置，从而创作出属于自己的漫画风格。在创作时可以通过改变三庭五眼的距离，更快更好地找到属于自己风格的五官比例。

漫画风格美少女的五官比例一般会整体下移。

发髻比写实风格[illegible]下一些。

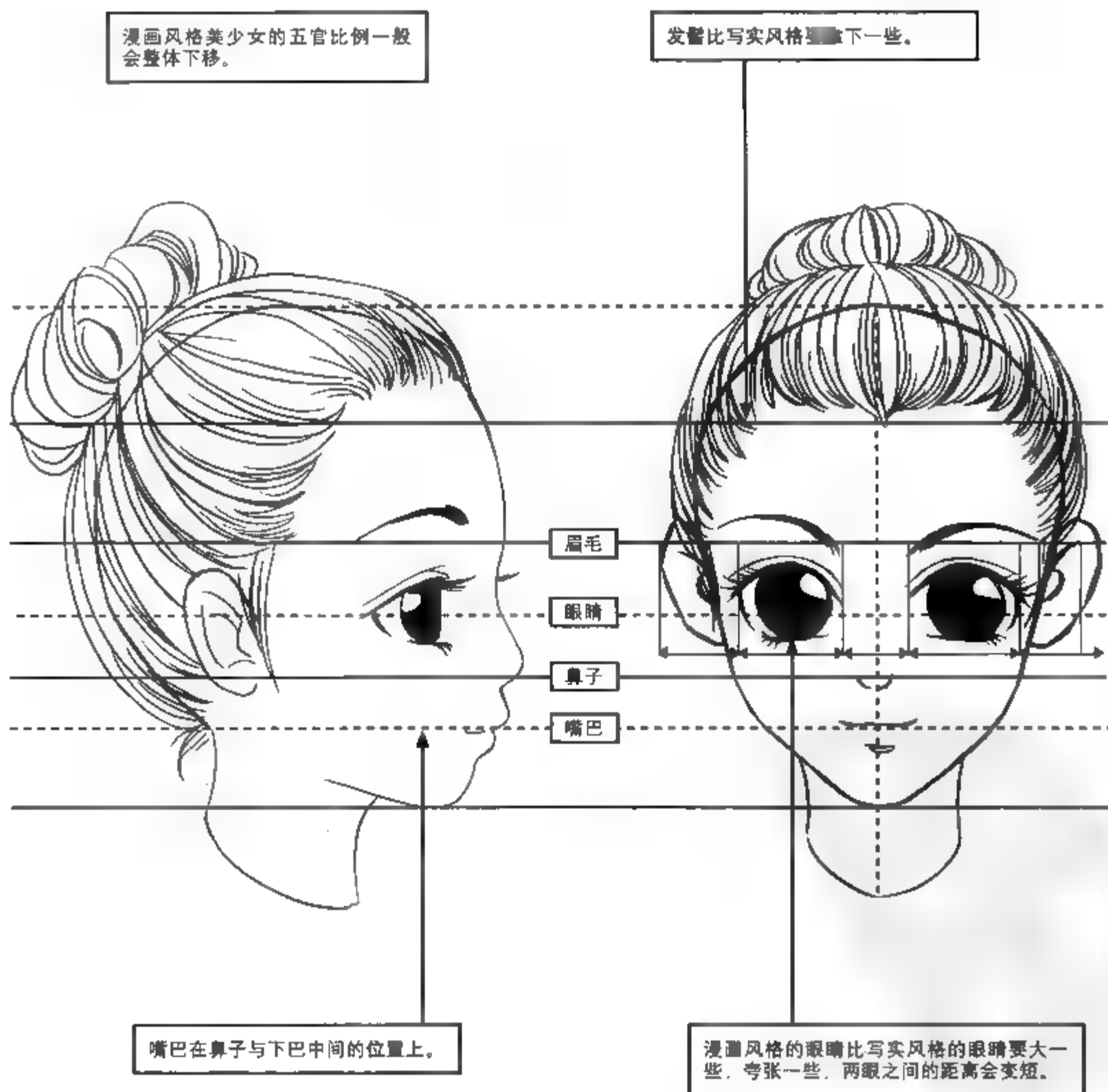
眉毛

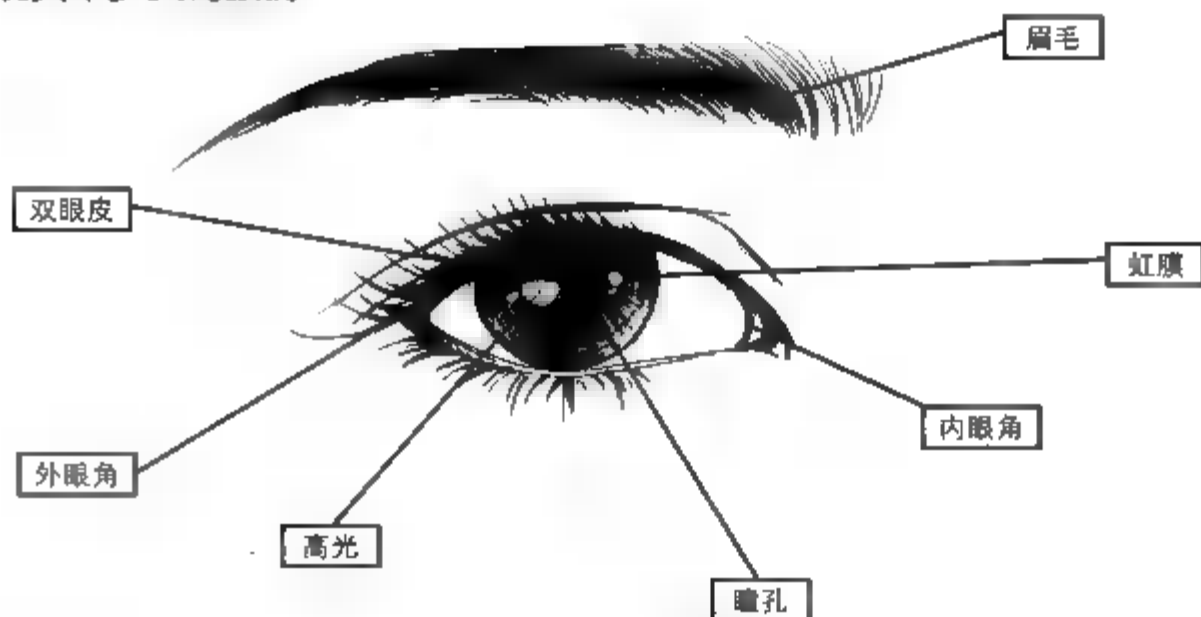
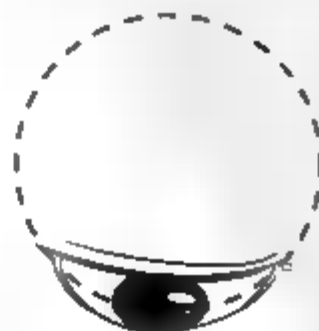
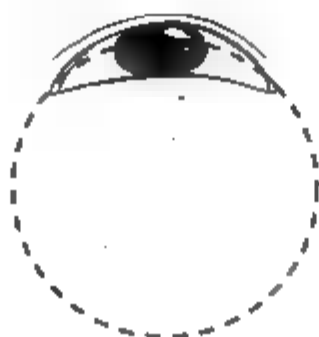
眼睛

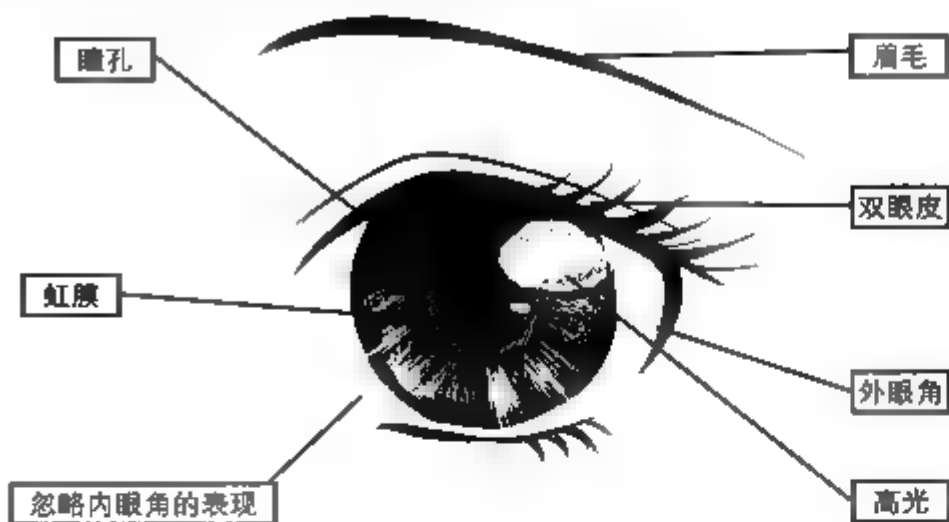
鼻子

嘴巴

嘴巴在鼻子与下巴中间的位置上。

漫画风格的眼睛比写实风格的眼睛要大一些，夸张一些，两眼之间的距离会变短。

1.2.2 眼睛的画法

1. 现实中少女的眼睛

眼睛是个球体，所以我们从侧面看的时候眼睛是有一定弧度的。由于两只眼睛是在一个弧度面上，所以仰视和俯视的时候，眼睛轮廓的线条也会有些变化。

2、漫画中少女的眼睛

在画漫画时为了美化少女的眼睛，我们通常会把眼睛画的大一些。上下眼睑的距离远一些，眼球放大到几乎快撑满整个眼睛的程度，只留少许眼白。

漫画眼睛的侧面和现实中是一样的，也要把弧度画出来。

漫画美少女眼睛的绘制过程。

先把上下眼睑画出来，确定眼睛的大小和位置。

加上眼珠、瞳孔和高光。再简单找一下眉毛的位置。

画出瞳孔和眼睛的阴影，细画一下眉毛。

最后给眼睛上色，注意一些细小的高光，再加上眼睫毛，美少女的眼睛就画好了。

绘制漫画美少女的眼睛时，同样把眼睛看做是一个球体。

3. 眼睛的不同状态

睁眼

正常状态。

半睁眼时眼皮和眼睛的比例是1比1。眼睫毛会向下弯。

睁大眼睛时瞳孔会收缩，我们可以用不填色的眼睛来表现。由于眼睛变大了，眼皮的比例就小了。

闭眼

正面闭眼，在眉眼间加一条弧线，表示闭眼时眼球的状态。同时眼睫毛会向下弯。

侧面闭眼，和画侧面睁眼一样，要画出眼皮遮盖眼珠的弧度来。

微笑时闭眼，眼睛是向上弯的弧线。

难过时闭眼。眉眼会挤到一起去。

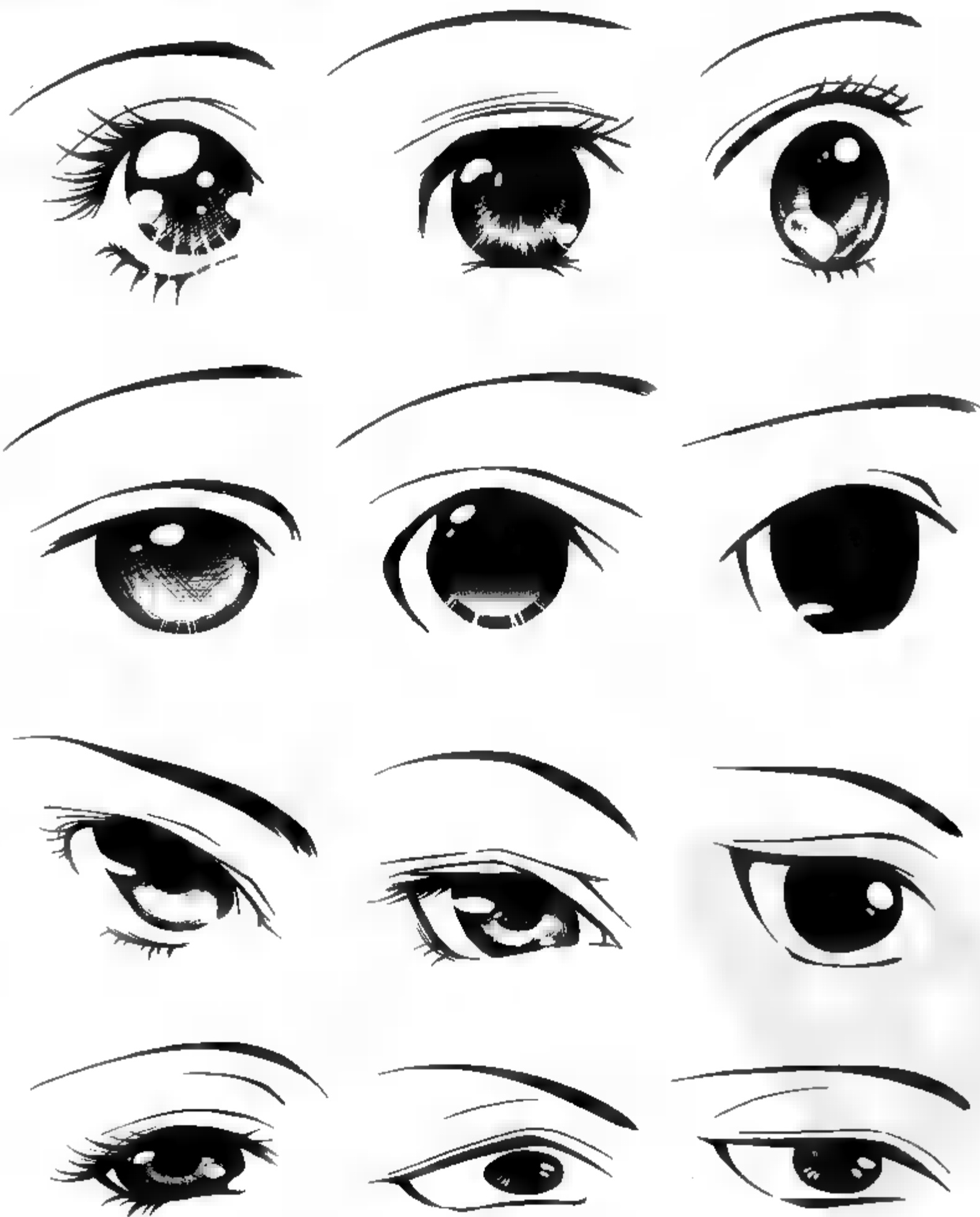
4. 眼睛与眉毛的关系

皱眉时虽然眉眼的距离会变近，但眉毛和眼睛是不会有接触的。不过在漫画里为了夸张表现皱眉的动作，也可以把眉眼连起来。

正常状态。

侧面皱眉，眉毛在眼睛前面。

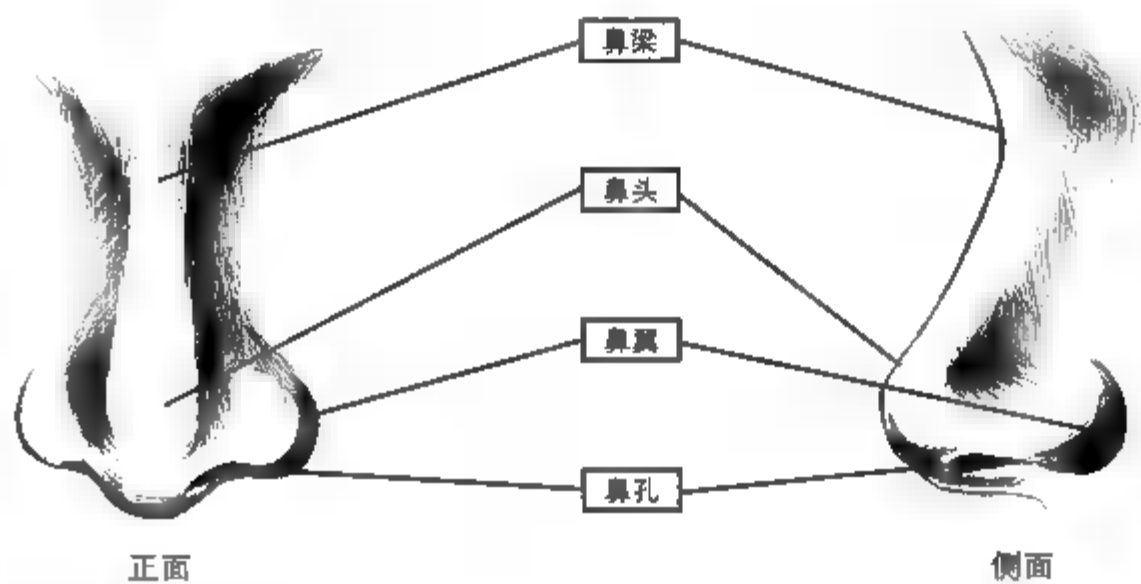
夸张的皱眉。

5、不同漫画风格的眼睛

1.2.3 鼻子的画法

1. 写实风格的鼻子

正面　　　　侧面

2. 漫画风格的鼻子

斜侧面

由于鼻子不是表现人物表情的关键部位，所以一般只用简单的阴影和线条表示就可以了。

正面　　　　斜侧面　　　　侧面

3. 不同类型的鼻子

鼻子是随着年龄增长而变化的，年龄越大越成熟，鼻子就越突出越明显。相反年龄越小越可爱，鼻子也会越小越短。所以在画可爱女生的鼻子时可以简化，或者不画。

4. 鼻子的不同角度

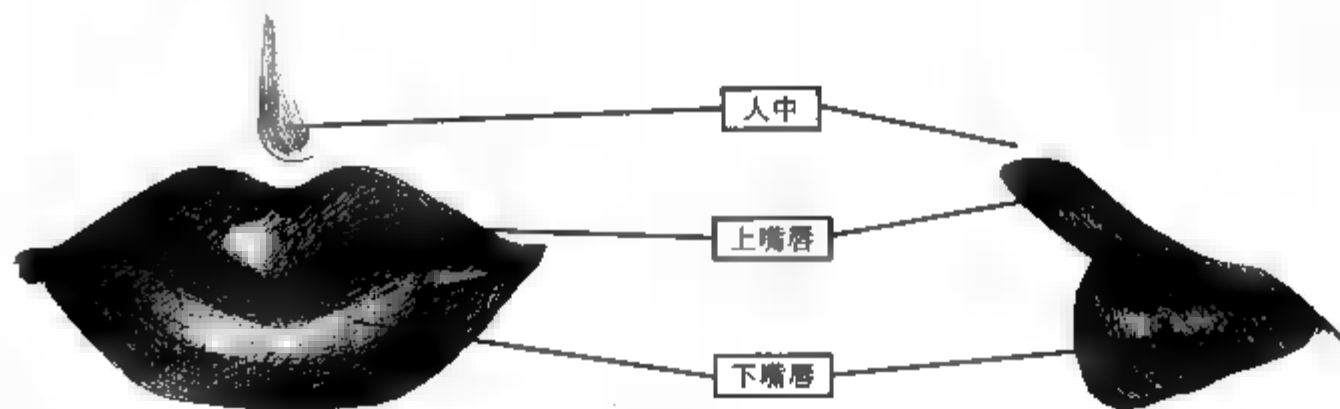
仰视

在画仰视时，鼻梁会变的比平视时短。抬头时会看到鼻孔，所以画仰视时鼻孔要画的明显一些。

俯视

俯视的时候，眉毛和鼻子之间的距离也会变短。从半侧面看鼻梁会挡住一部分眼睛。

1.2.4　美少女嘴巴的画法

1. 写实美少女的嘴巴

2. 漫画美少女的嘴巴

绘制漫画美少女的嘴巴时，通常用两条简单的线条或者嘴唇的轮廓线来表示。

3. 不同类型的嘴唇

简单清爽的嘴唇　　涂了淡淡唇彩的嘴唇　　涂了口红的嘴唇

4. 不同口型的画法

与眼睛、眉毛、鼻子相比，嘴巴的变化更能直接表达人物的情绪变化。下面为大家介绍几种常见的口型。

正常

线条没有太大的起伏，嘴角基本是平行的。

高兴

微笑：嘴角上翘，嘴形是向上弯的弧线。

张嘴微笑：嘴唇张开，露初一点牙齿。

坏笑：只露出牙齿，嘴角一边向上翘。

大笑：嘴巴大张，可以看到牙齿和舌头。

难过

悲伤：嘴角向两边拉伸，并向下弯曲。

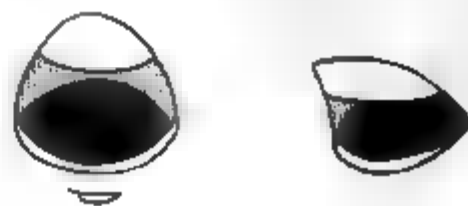
难过：嘴唇微微张开，嘴角同样向下弯。

生气：咬牙时画出尖尖的牙齿，表示非常愤怒。

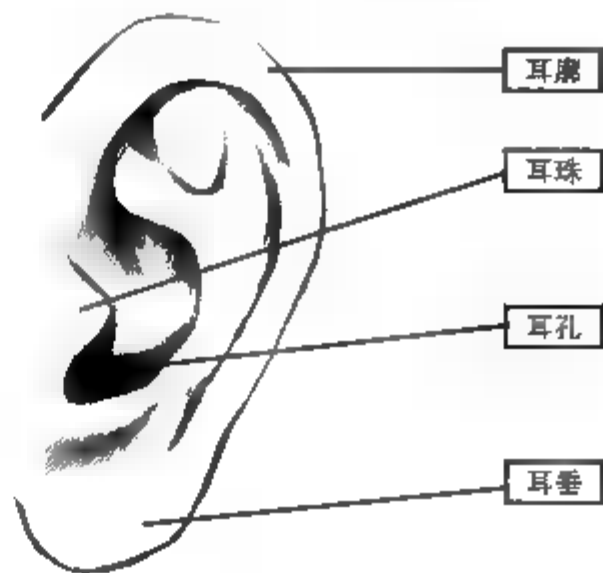
大吼：嘴巴大张，露出牙齿和舌头，嘴角向下弯。

吃惊

微微吃惊：嘴唇微张，嘴角是平行的。

大惊：嘴巴张到最大，呈不规则的O型。

1.2.5 耳朵的画法

1. 写实风格美少女的耳朵

虽然每个人耳朵的外形看起来都一样，但实际对比起来还是略有不同的。少女的耳朵通常会比较小，线条也会比男生的圆润一些。

2. 漫画风格美少女的耳朵

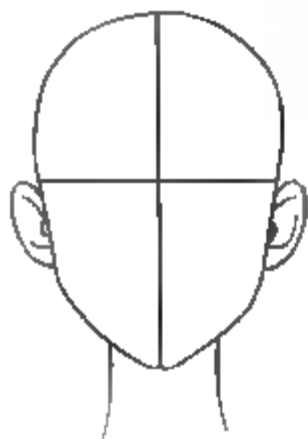
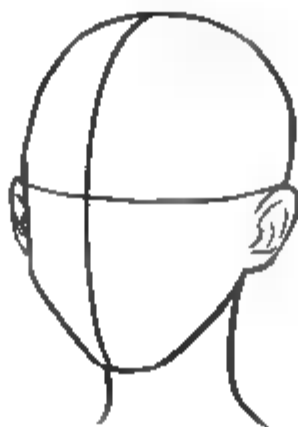
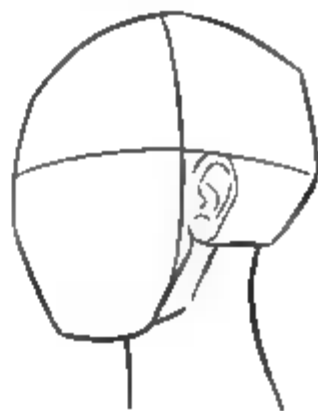
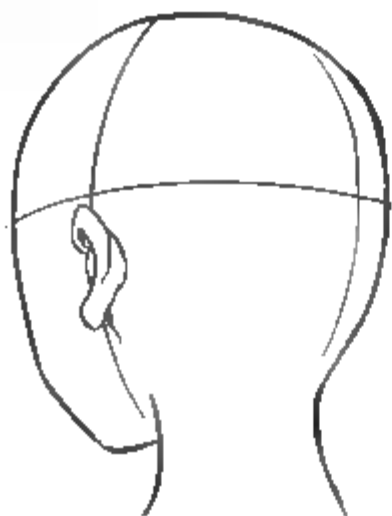
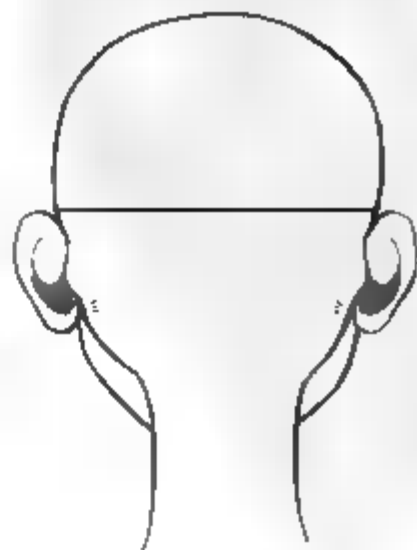
3. 耳朵的不同角度

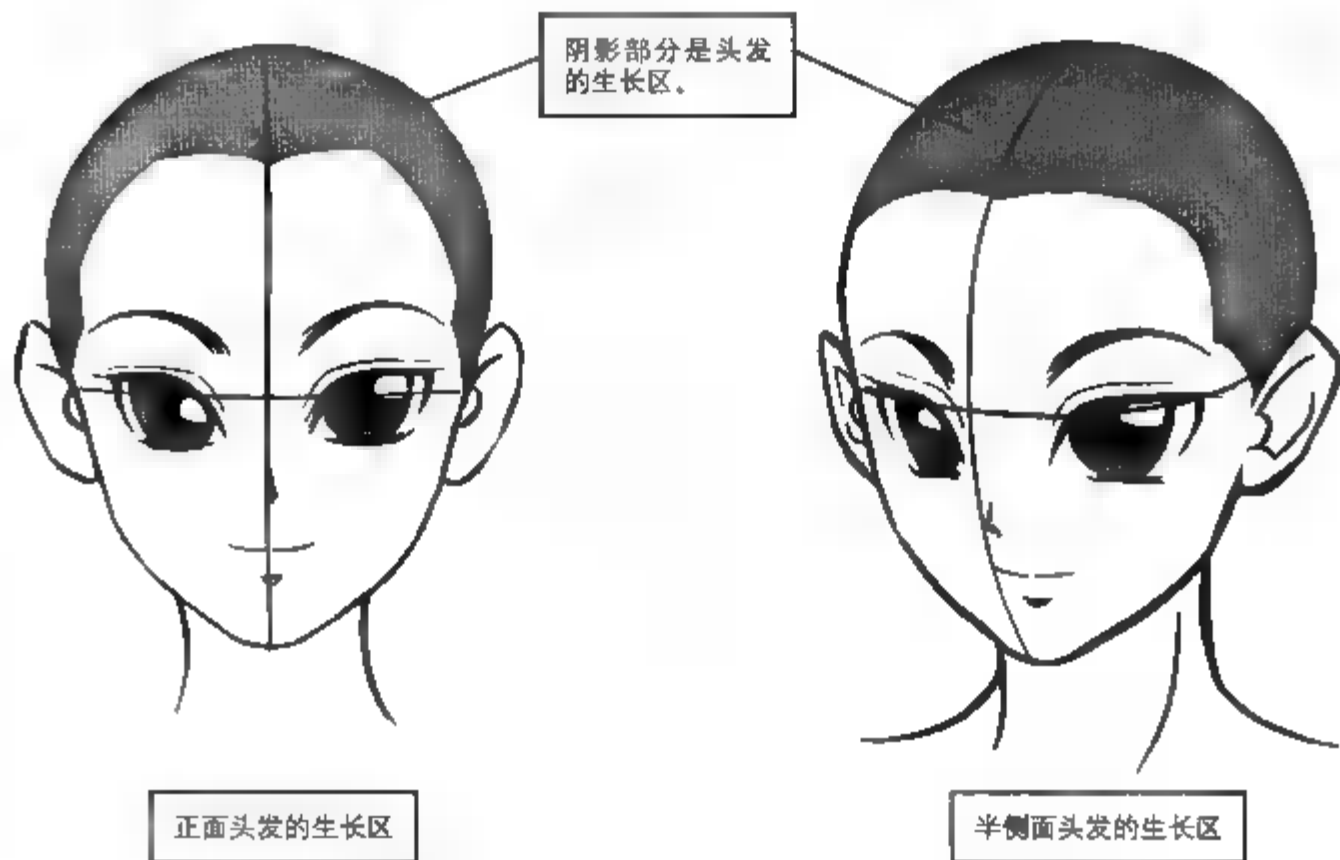
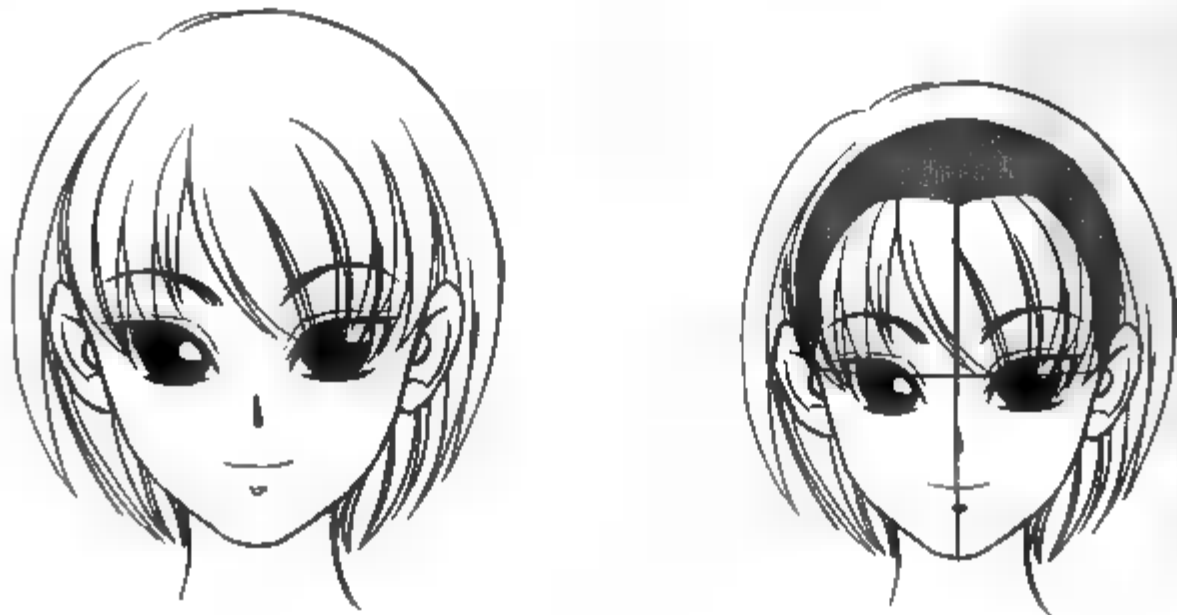
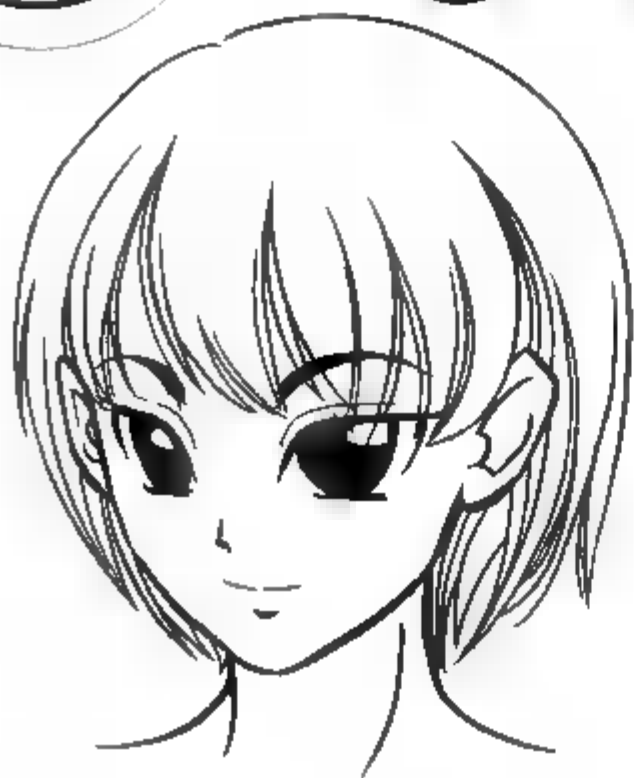
正面耳朵的形状是一个斜着的椭圆形。比侧面的耳朵要窄，耳廓的面积要小一些，甚至看不到。

当我们看到耳朵的正面时，刚好是脸部的侧面。

耳朵的背面看起来比正面要更圆一些，角度也有所不同。

4. 耳朵的正确位置

虽然耳朵是五官的一部分，但它并不是长在头部正面的，我们要抓住头部侧面突起物的这一点来画。

耳朵在眉弯的地方。

半侧面的耳朵要比正面的耳朵宽一些，左边的耳朵被脸遮挡住了一些。

从耳根部斜着画出来。

1.3 美少女头发的画法

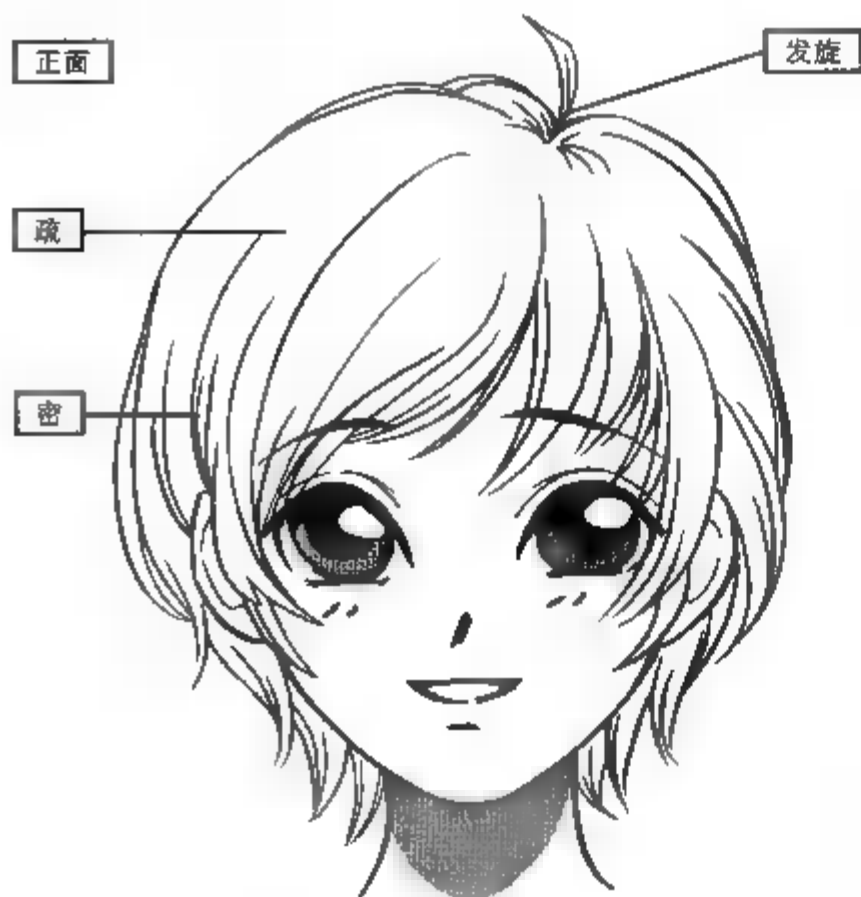
头发是有流动感、生命感的。为美少女加上一个自然柔顺的发型，能让她们显得更生动、更活泼。阴影部分是头发的生长区，在绘制头发时，应注意这个区域的作用，这个区域决定了美少女头发的位置。

添加头发时初学者常常会不看整体，一根一根头发的画，再凑成整个的发型，这是一个误区。正确的画法是要先画出头发的轮廓，留出一定的厚度，让头发看起来有蓬松感，注意按照头发的生长方向绘制发丝，掌握好疏密关系，让发型变得更自然生动。

美少女半侧面头发的绘制和正面头发的绘制所要注意事项基本一样，不过因为半侧面头部有角度的缘故，绘制时要注意透视关系。

错误的画法

头发紧贴着头皮画会让整个头部看起来没有立体感，人[illegible]也会显得很呆板。

正面

1.3.1 短发的绘制

短发会给人活泼好动的感觉，我们为美少女绘制短发的时候要注意头发与美少女脸部的衔接，以及头发的层次感。

在绘制美少女头发的时候，要以发旋为中心向四周分散流动性线条，发旋在头发顶部偏后的位置。注意线条的疏密变化，更好的表现美少女发型的立体感。

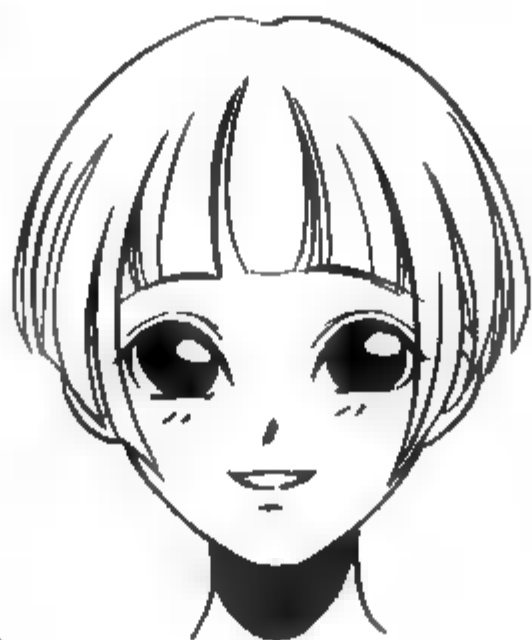
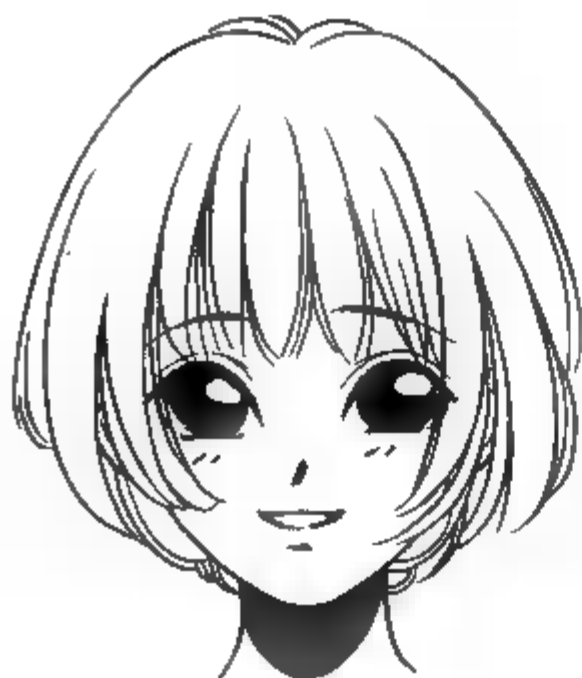
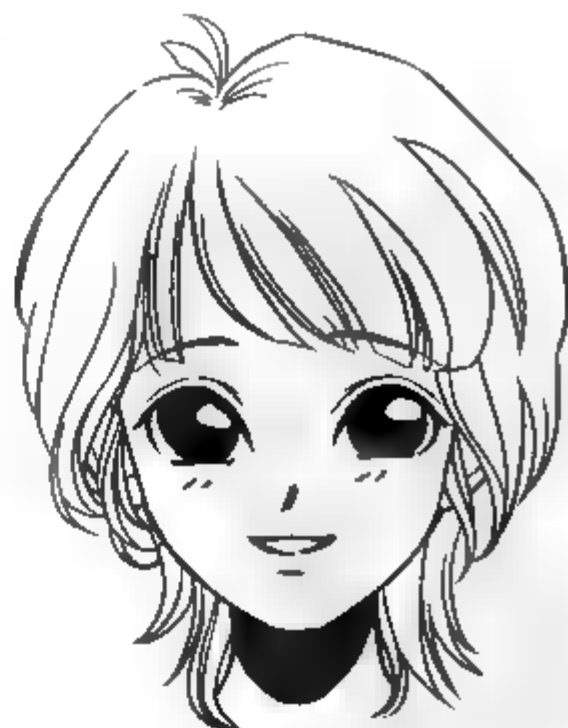
在有整体方向的前提下，可以有少部分头发与整体的方向相反，这种反方向的发丝会让发型显得更加活泼自然。但反向发丝不要画的太多，不然会让整个发型显得很凌乱。

发梢可以微微的向外翘起，使美少女的发型显得更活泼生动。

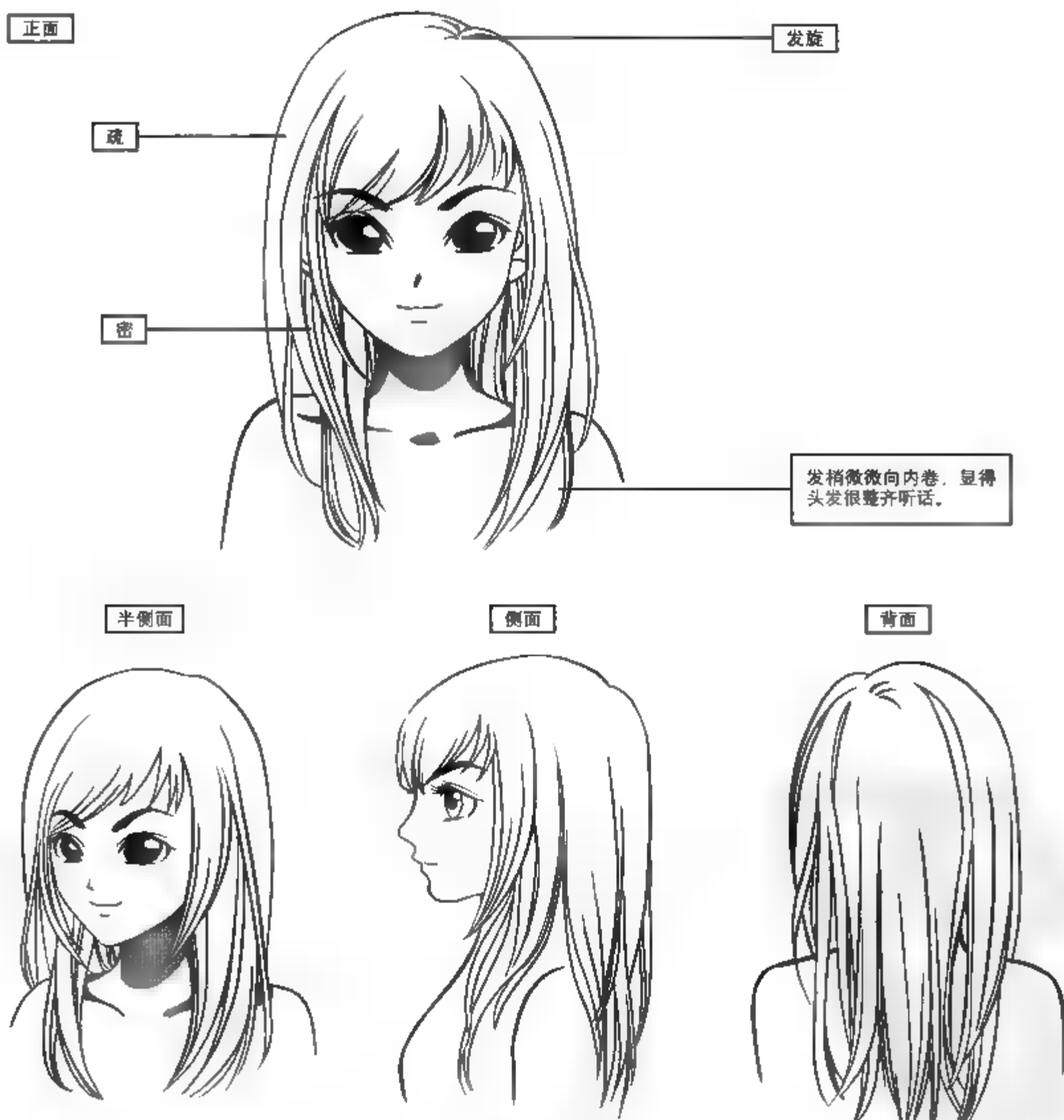
不同的短发造型

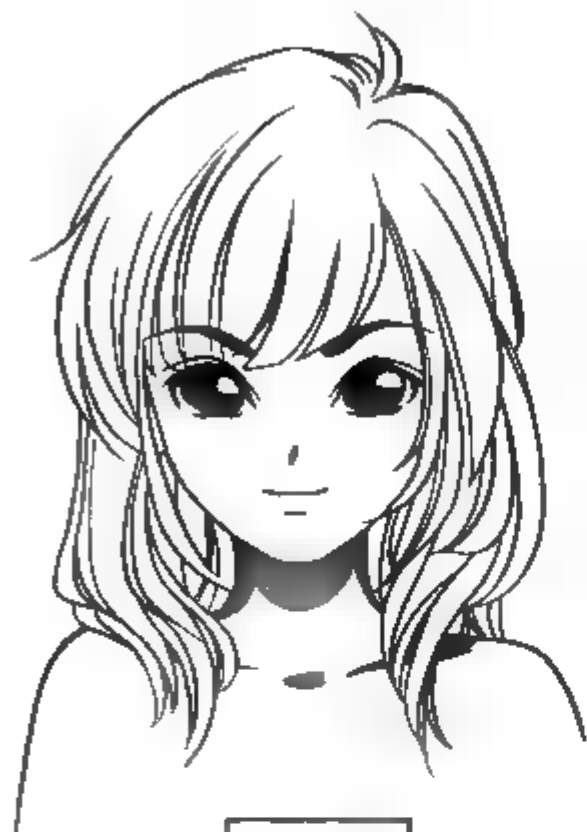
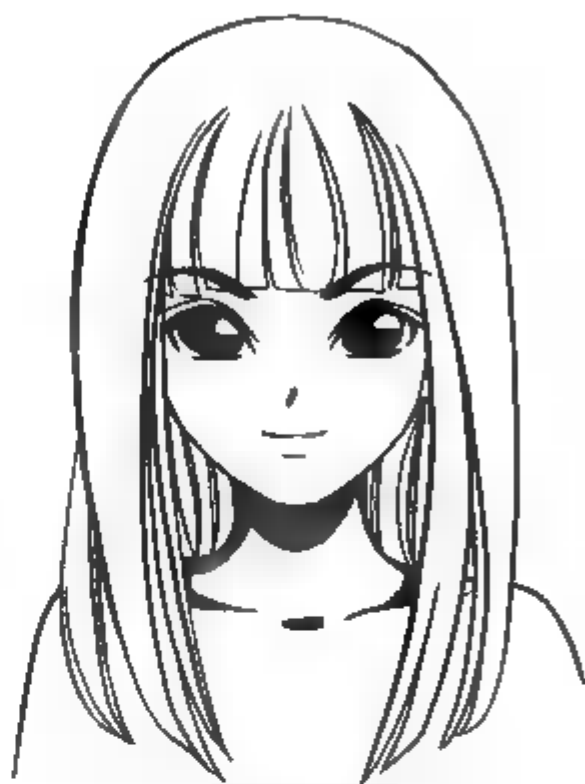
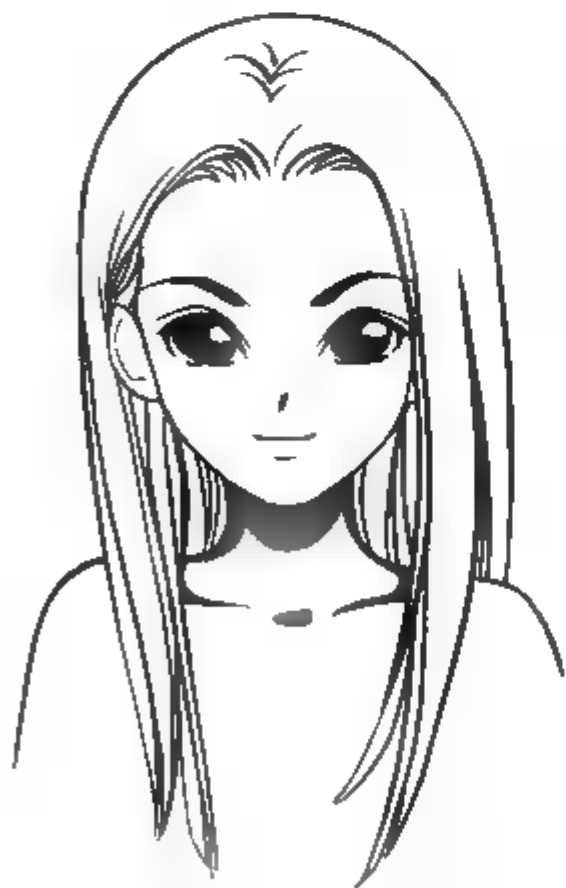
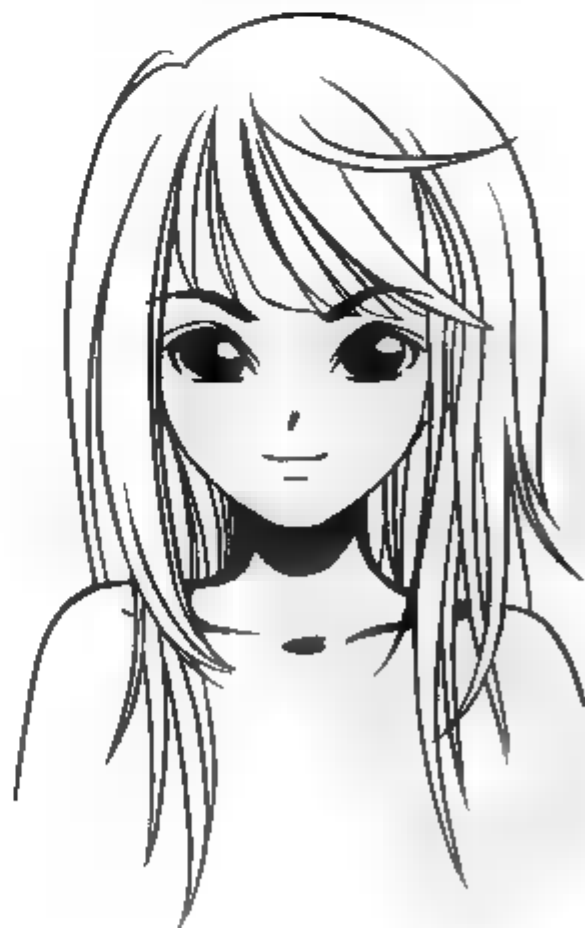
相同的脸型不同的发型，会给我们笔下的美少女带来不同的性格气质。

帅气清爽型

恬静淑女型

简单柔顺型

魅力时尚型

温柔娴熟型

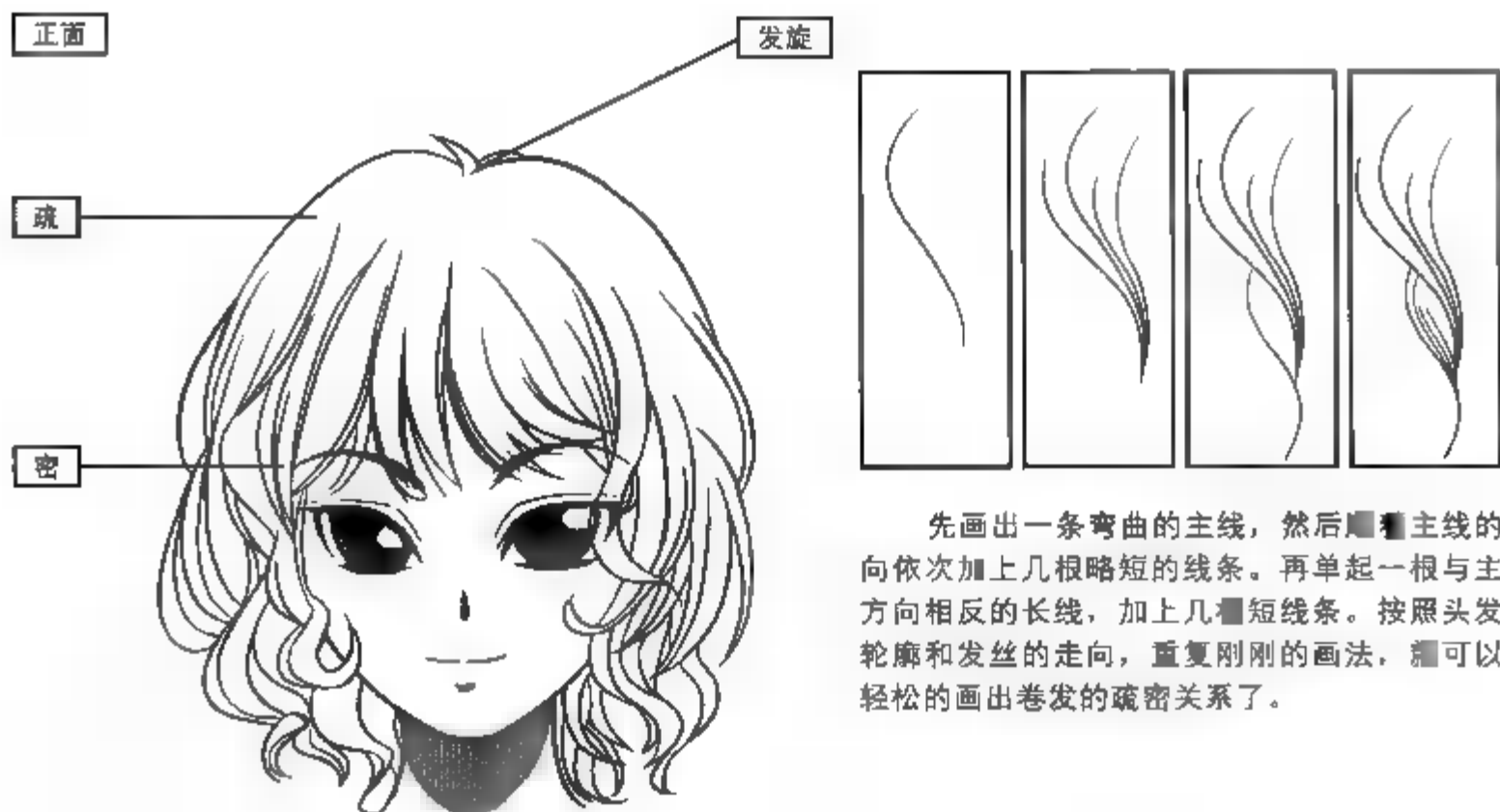
1.3.2 长发的绘制

长发的美少女会给人很淑女很温柔的感觉，也是比较常见的发型。■为发丝长了，头发的重量也会随着增加，所以绘制美少女长发的时候，要减少一些外翘的发梢，让头发看起来柔顺有质感。

不同的长发造型

相同的脸型不同的发型，会给我们笔下的美少女带来不同的性格气质。

恬静淑女型

简单柔顺型

魅力时尚型

帅气清爽型

1.3.3 卷发的绘制

卷发的美少女会带给我们华丽优雅的感觉，但要画好美少女的卷发并不简单，卷发的线条太一致会显得很呆板，相反线条太复杂则会显得很凌乱。所以掌握好卷发的疏密关系是非常重要的。下面为大家介绍如何巧妙画出卷发的疏密感觉。

正面

先画出一条弯曲的主线，然后顺着主线的方向依次加上几根略短的线条。再单起一根与主线方向相反的长线，加上几根短线条。按照头发的轮廓和发丝的走向，重复刚刚的画法，就可以很轻松的画出卷发的疏密关系了。

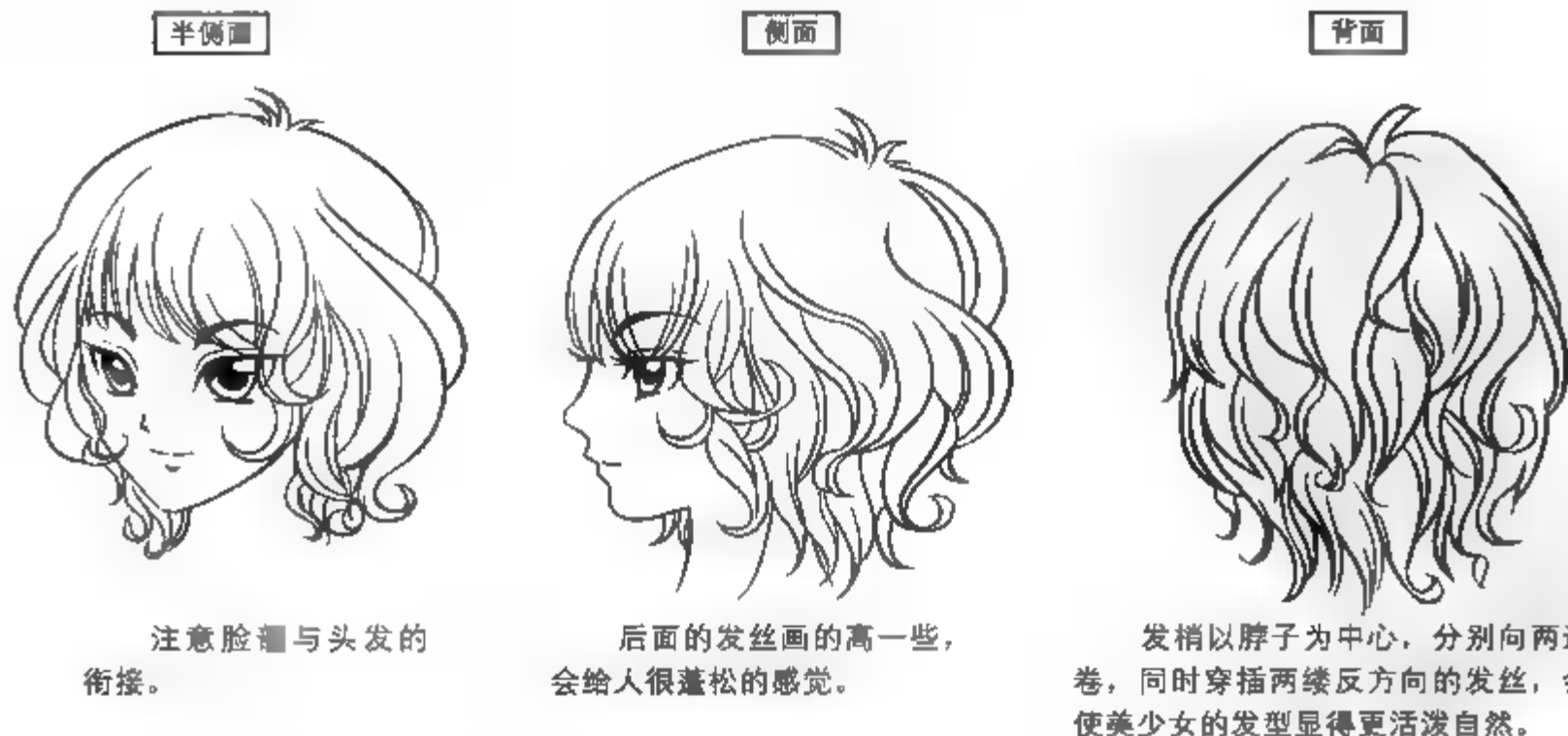
半侧面

注意脸部与头发的衔接。

侧面

后面的发丝画的高一些，会给人很蓬松的感觉。

背面

发梢以脖子为中心，分别向两边卷，同时穿插两缕反方向的发丝，会使美少女的发型显得更活泼自然。

不同的卷发造型

相同的脸型不同的发型，会给我们笔下的美少女带来不同的性格气质。

帅气成熟型

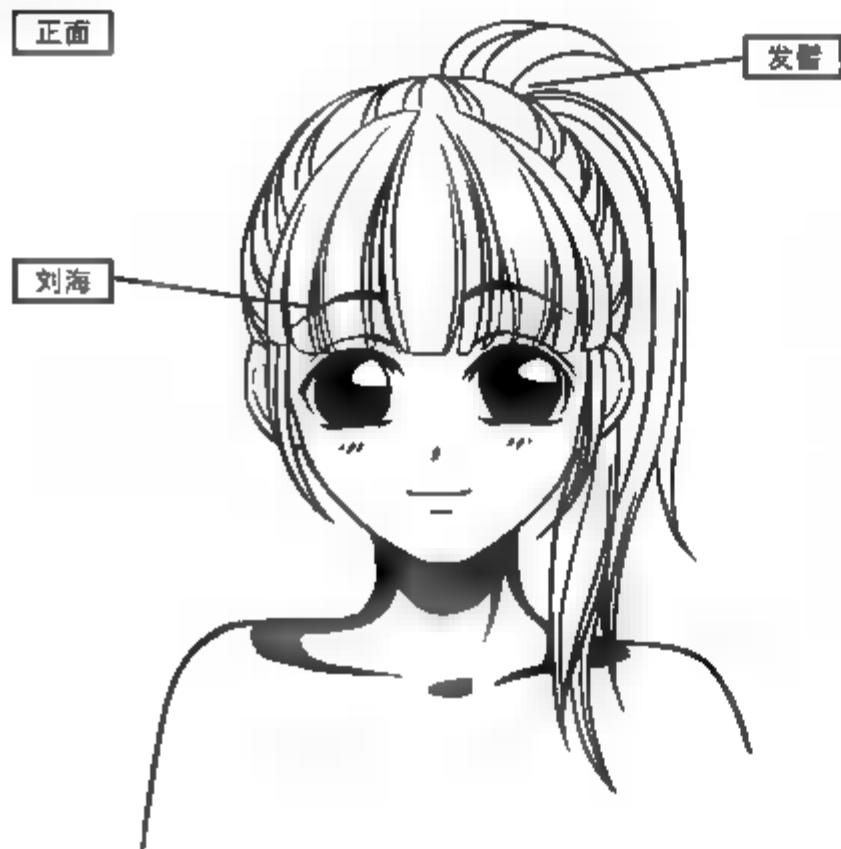
活泼可爱型

恬静淑女型

魅力时尚型

温柔娴熟型

1.3.4 盘发的绘制

现实生活中我们经常看到长发的女生会把自己漂亮的头发梳成盘发，不同的盘发会给爱美的女生带来不同的气质，所以盘发也是漫画美少女造型中比较重要的发型。

马尾辫因为清爽利落，而成为了很多女生在运动、户外活动中偏爱的发型，也是很多长头发女生都梳过的盘发造型。

与披肩发和短发不同，盘发除了刘海以外，线条都是要顺着发髻的方向来画。

半侧面

侧面

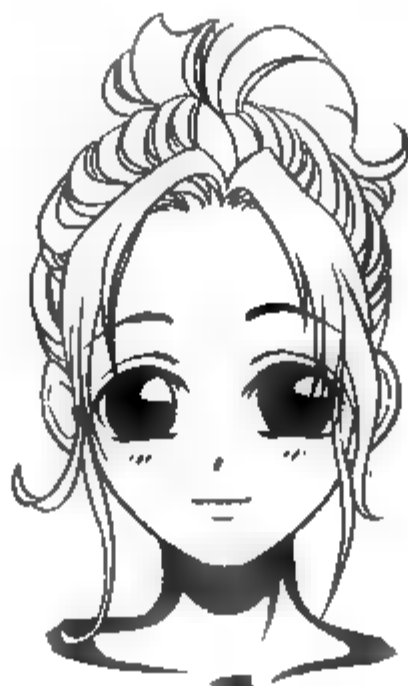
背面

从侧面可以很清楚的看到，梳起来的发丝都汇集到发髻的最终点上。

梳起来的头发是自然垂直向下的，过长的头发会自然的垂落到肩膀上。

不同的盘发造型

相同的脸型不同的发型，会给我们笔下的美少女带来不同的性格气质。

甜美活泼型

魅力时尚型

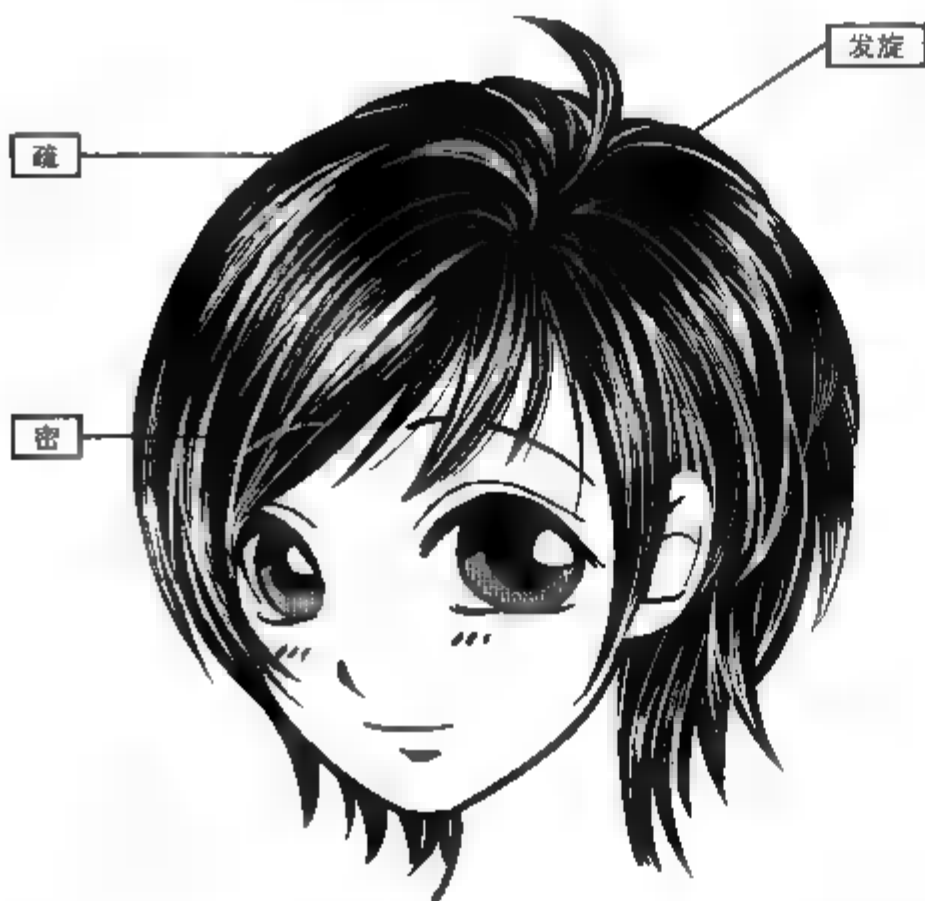
帅气清爽型

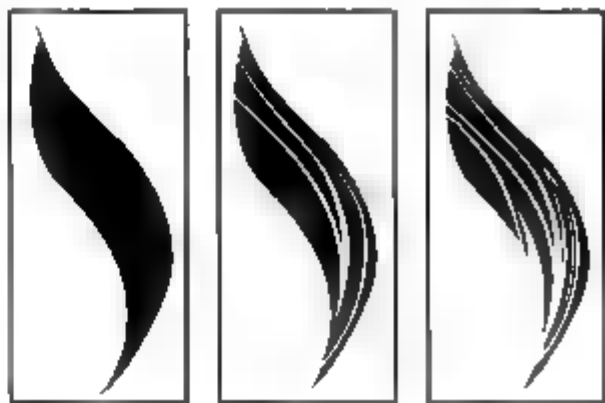
恬静淑女型

简单可爱型

温柔娴熟型

1.3.5 黑发的绘制

黑头发是东方女孩最明显的特征。在漫画中表现黑发时，并不是单纯的把头发涂黑就好，还需要把头发的光泽表现出来，黑发的光泽决定了头发的走向和层次感。

顺着发旋的位置画出头发的光泽，[illegible]时要注意光线的角度。

黑发的绘制过程

先把头发全部涂黑。

再用几根白色的线条确定发丝[illegible]走向。

顺着发丝的走向画出几根[illegible]短的白色线条。

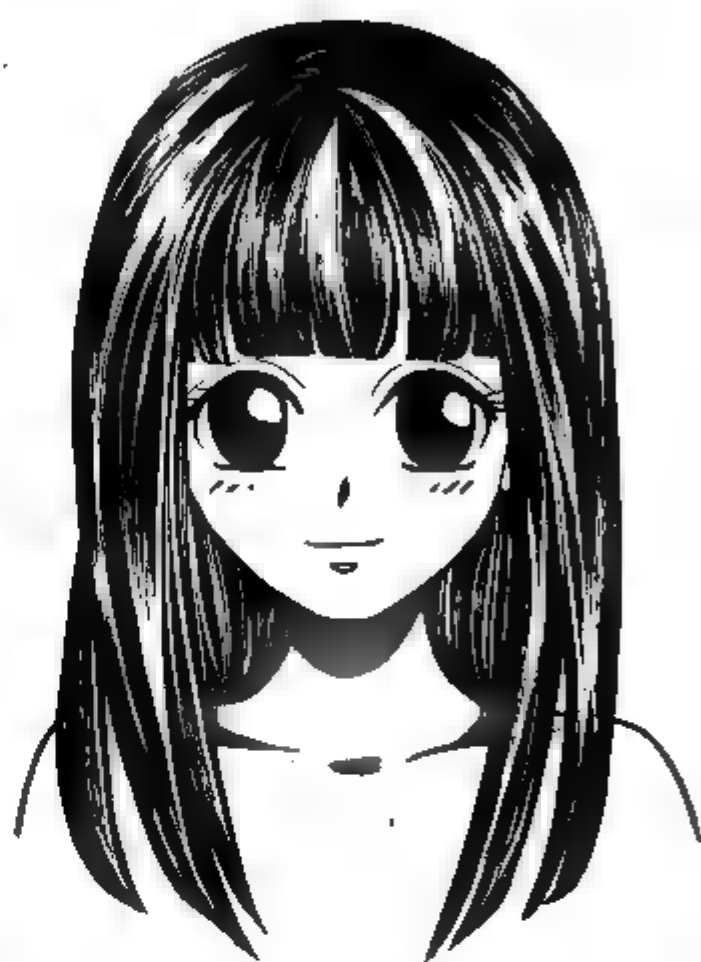
美少女黑发的绘制过程

先画出头发的大概轮廓，用简单的线条确定头发的走向。

把头发全部涂黑。

顺着发旋的走向，[illegible]出头发光泽质感。

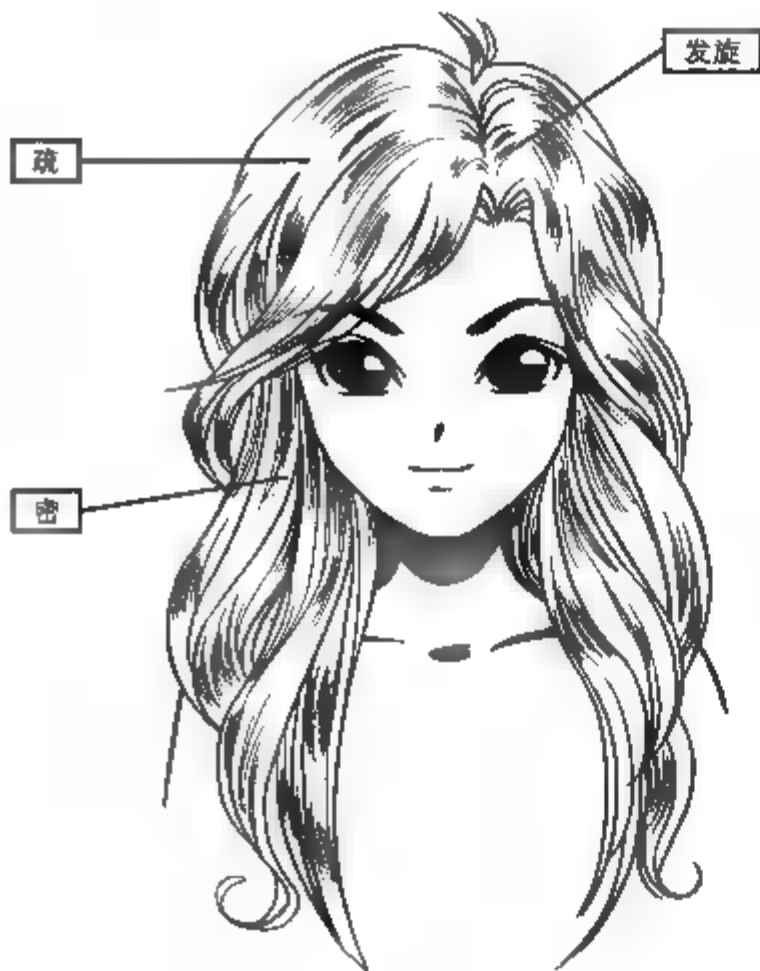
不同的黑发造型

盘发

直发

卷发

Q版

1.3.6　金发的绘制

金发是西方女孩最明显的特征。在漫画中表现美少女金发时，与画黑发的方法相反，因为金色本身固有的颜色就很淡，所以用白色直接表示就可以了，但并不是一味的用白色就能完全表现出金色头发的华丽感。

与黑发相同的是，金发同样也需要用线条来表现它美丽的光泽和头发的走向。顺着发旋的位置画出表示头发光泽的线条，同时还要注意光线的角度。

卷发

画卷发时用细小的曲线就可以表现了。

直发

画直发时可以用平缓的直线表示。

金发的绘制过程

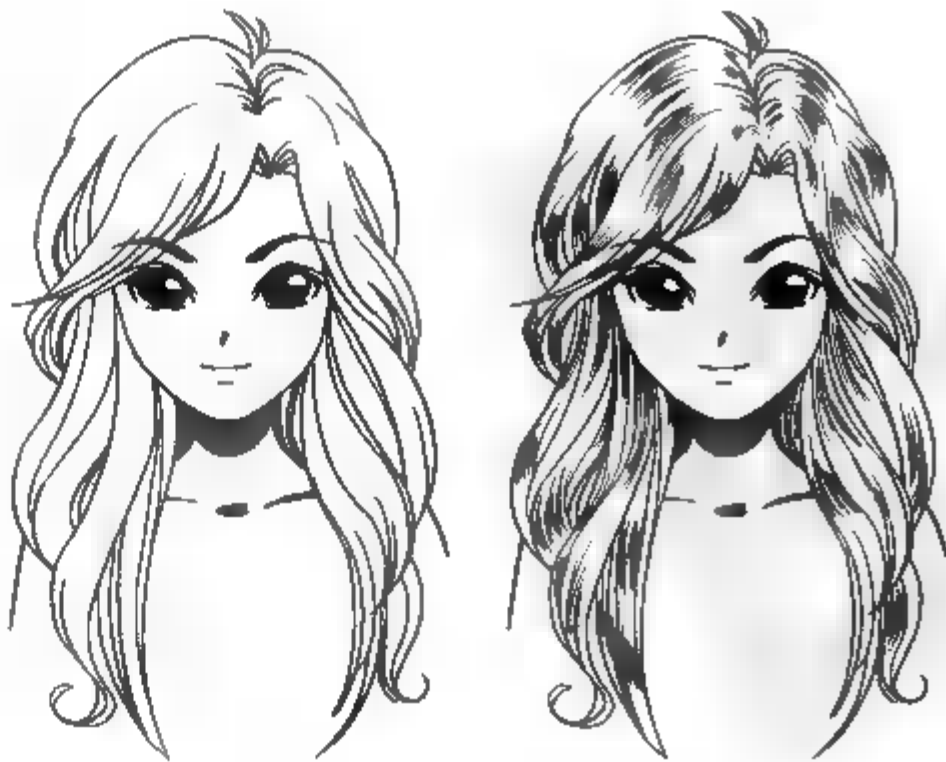
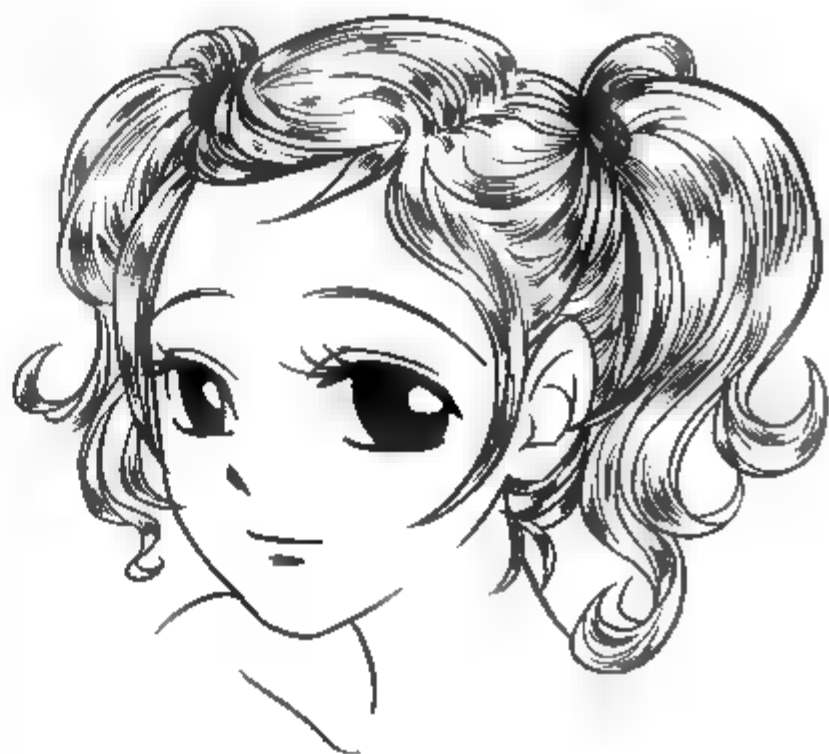
先画出头发的大概轮廓，用简单的线条确定头发的走向。

再顺着头发的走向添加细小的曲线，给美少女的金发增加光泽和层次感。

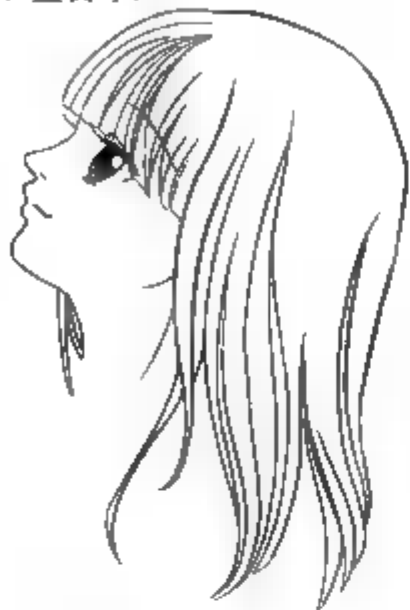
不同的金发造型

短发

长发

盘发

Q版

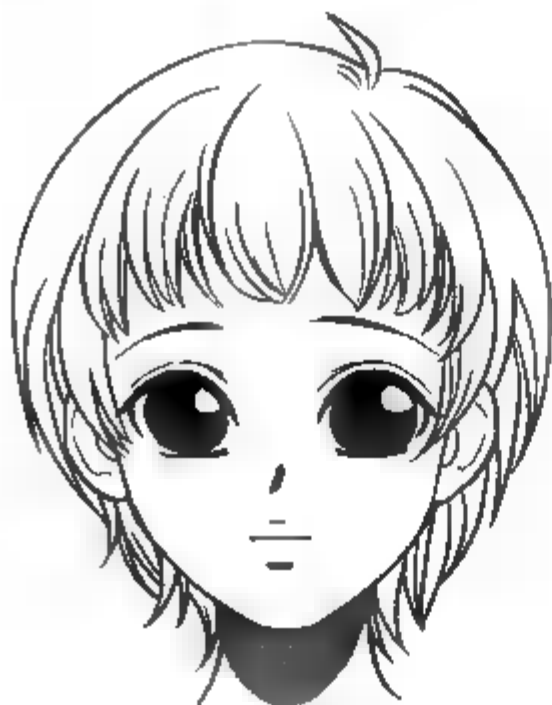
1.3.7　头发的动态

头发都是以一个整体的方向进行生长的，在正常情况下是自然垂直的，遇到外力时才会改变方向，比如转头、吹风、盘发等。

仰头时头发是垂直的。耳边的头发呈现S型。

低头的时候，前面的头发是自然垂直的，后脑勺的头发会垂到脸颊两侧，背后的头发会变少并紧贴着后背。

转头的时候，头发会随着头部的转动而变化。

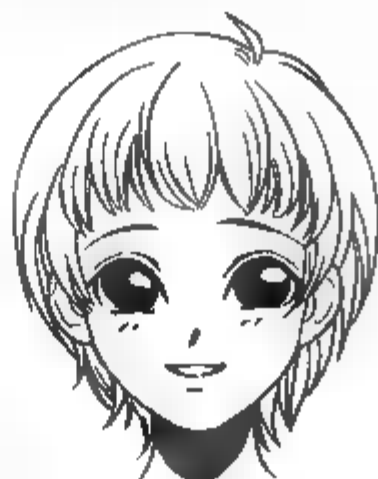
风吹动头发的时候，头发会随着风的方向摆动。

1.4 美少女表情的画法与变化

面部表情是表现人物性格、情绪最直观的部分。随着人物的表情变化，能够让我们感受到这个人的情绪变化。

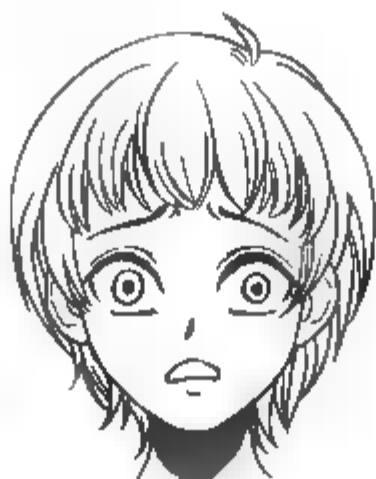
漫画中美少女表情的变化，主要是通过眼睛、眉毛、嘴巴来表现的。随着它们的变形组合，可以得到许多丰富有趣的表情。

我们生活中最常见的面部表情有：喜、怒、哀、惊。这四种表情在绘制时，都有一定的规律可循。

1.4.1 常用的面部表情

喜：眉弯、眼眯、嘴上翘。
怒：瞪眼、咬牙、眉上竖。

喜

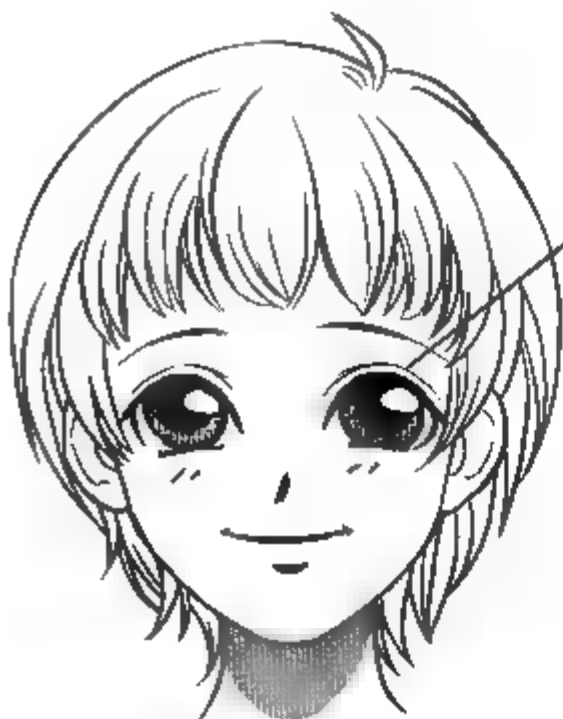
怒

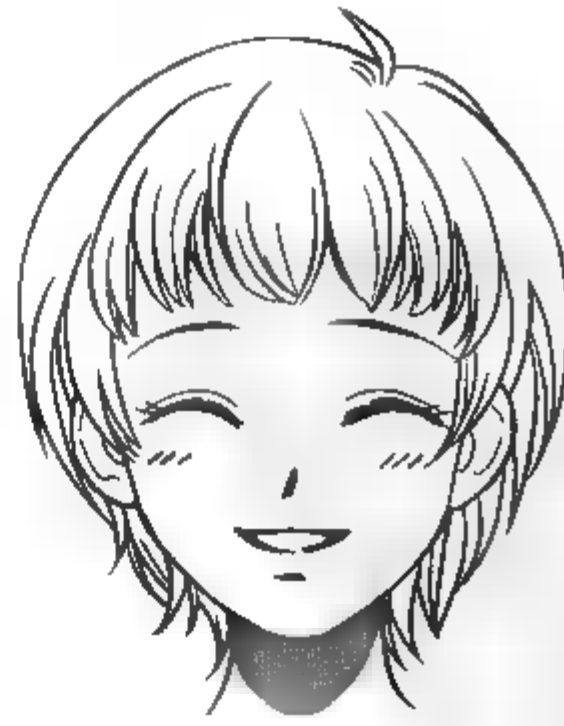
哀

惊

哀：眼睛嘴角向下垂、眉头紧皱。
惊：抬眉、睁眼、张嘴巴。

1. 喜

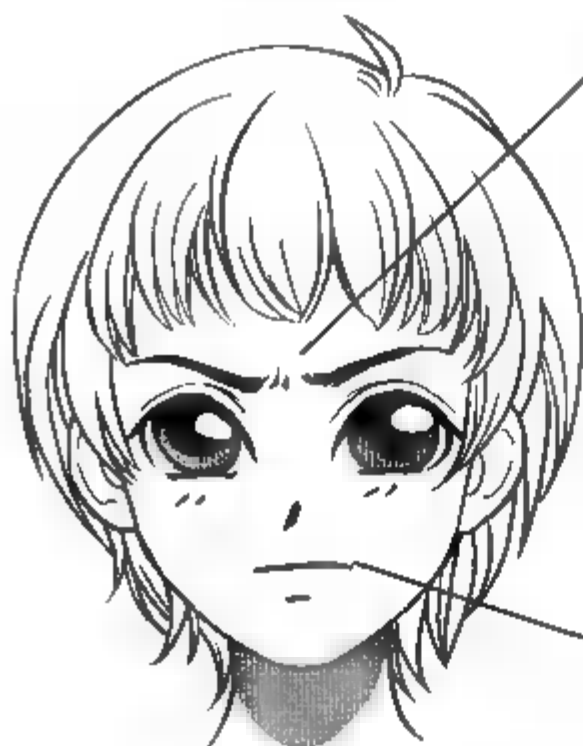
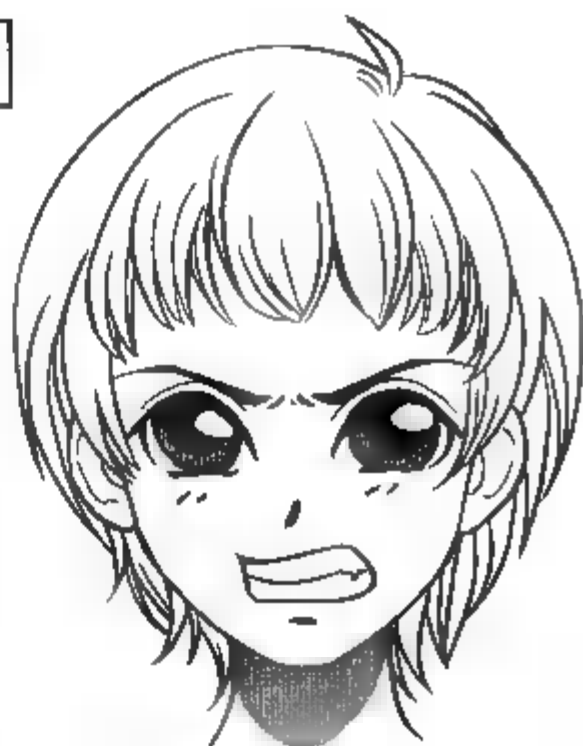
规律：眉弯、眼眯、嘴上翘。

微笑时嘴巴一般是闭着的，脸型正常。

微笑时嘴角肌肉向两边收缩，嘴巴向上扬。

微笑时，脸部会泛起微微红晕。

大笑时嘴巴大张，同时脸型也会拉长。

非常开心的时候，眼睛眯成一条缝，用简单的弧线就能表现。

2. 怒

规律：瞪眼、咬牙、眉上竖。

眼睛睁大，表示在用力瞪眼。

尖尖的牙齿，表示咬牙切齿的感觉。

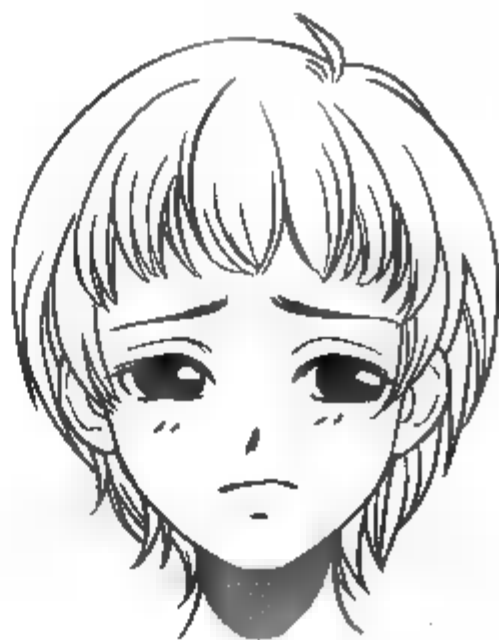
嘴巴大张，表示在大吼、怒吼。比起嘴巴闭合，嘴巴张大时会更有气势，更具冲击力。

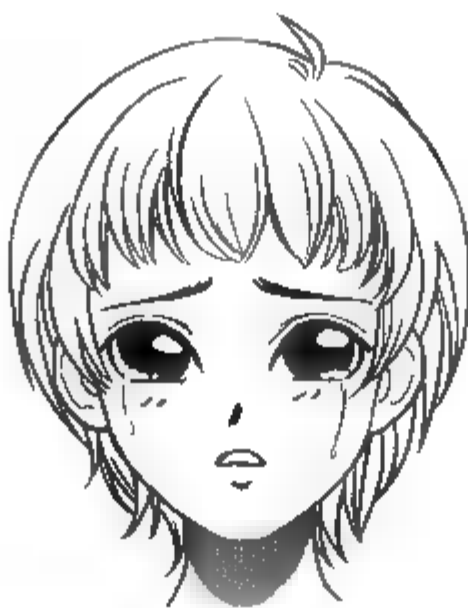
也可以把眼睛画的小一些，会给人视线集中到某一点上的感觉。

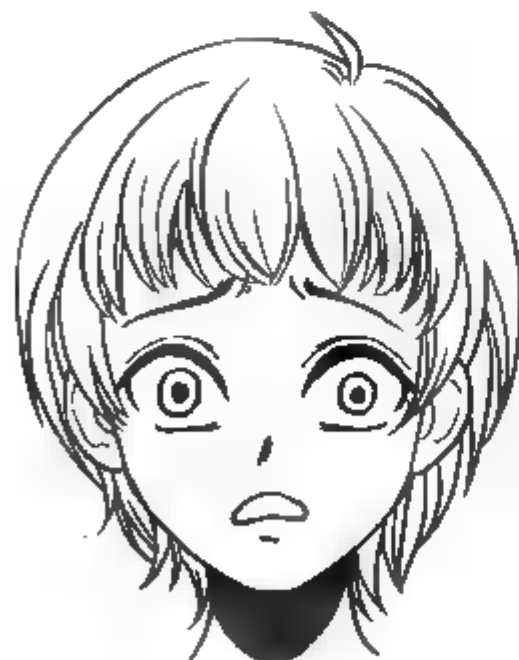
3. 哀

规律：眼睛嘴角向下垂，眉头紧皱。

眉毛变呈八字形，向中间挤。

嘴巴向两边拉伸并向下弯。

眼角和眉毛一样都是向下垂，眼睛比平时要小，显得很没精神。

眼角带着泪光，让人觉得楚楚可怜。

眼泪顺着脸部肌肉的弧度流下，变成弯曲的线条。

放声大哭也是哀伤的一种表情。眼睛紧闭，眼泪从眼角流出，嘴巴大张，表示发自内心的痛苦。脸型因为嘴巴大张而拉长。

1.4.2 通过五官的变化，画出不同的表情

前面我们已经了解了常用表情的变化规律，也知道了表情变化对于塑造美少女角色的重要性。既然表情在漫画中占有不可或缺的地位，如何更好的掌握表情变化的方法呢?

很简单，只要掌握好面部的三个区域，眉毛、眼睛、嘴巴，利用这三个区域不同的变化就能更好的画出美少女的面部表情。

1. 眉毛的变化

眉毛的变化通常会被我们忽略，因为眉毛不会像眼睛和嘴巴一样变化特别大，但眉毛形状角度的改变，往往会有引导读者视觉的效果，所以它的作用同样很重要。

正常状态下，眉毛是弯弯的，眉梢向下垂。

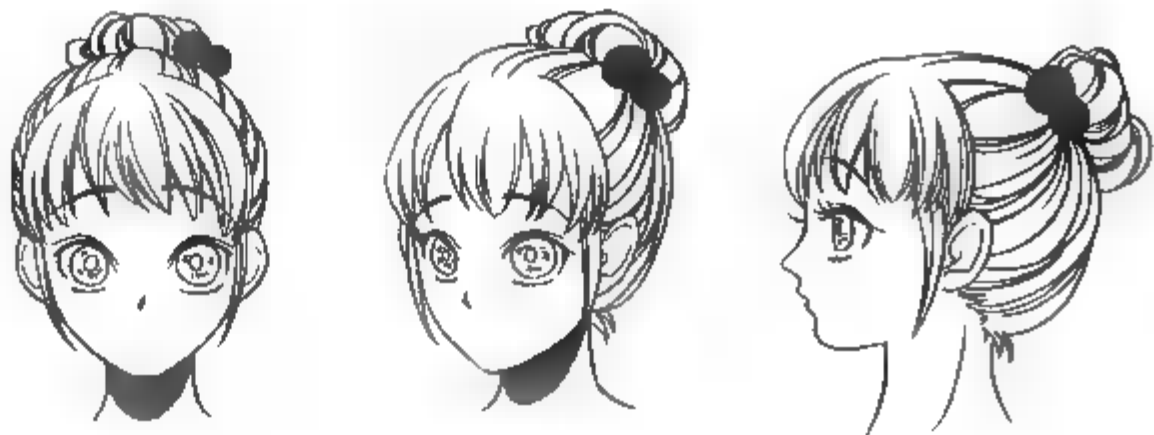
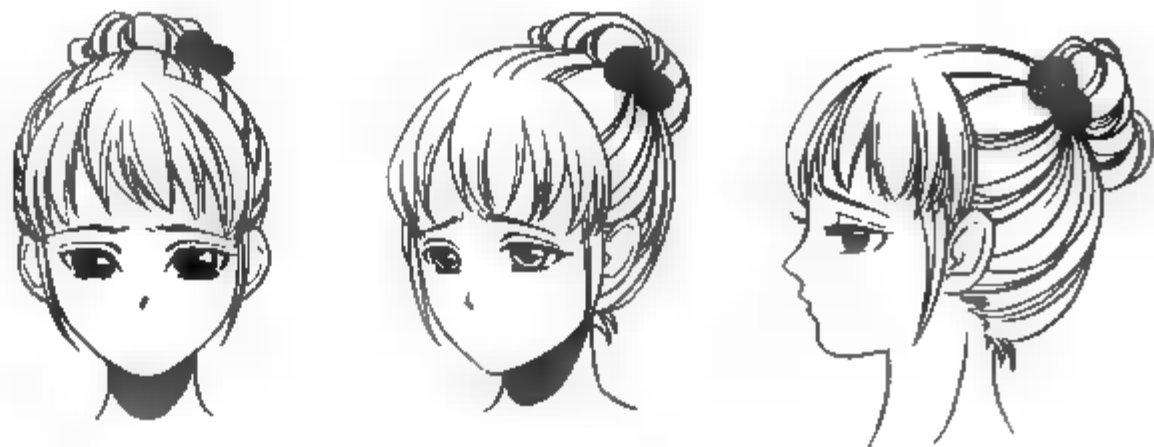
生气的时候，眉心向下紧皱，眉梢向上翘。

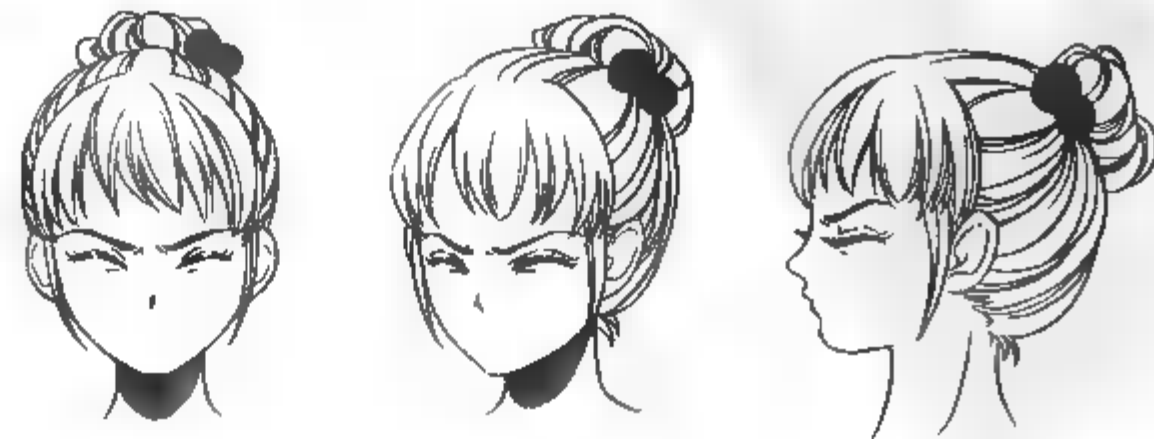
难过的时候，眉心向上皱起，眉梢向下垂。

吃惊的时候，眉毛向上抬，呈现弯曲的弧度。

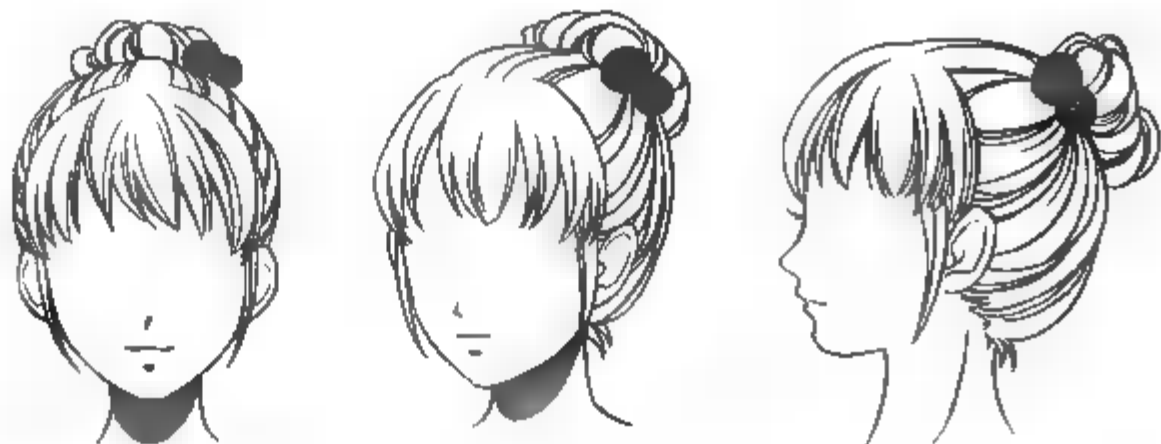
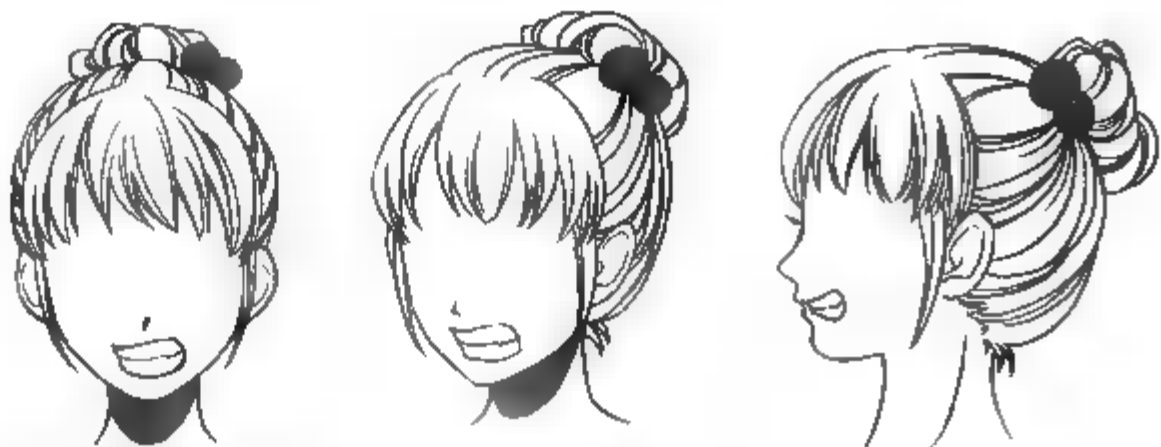
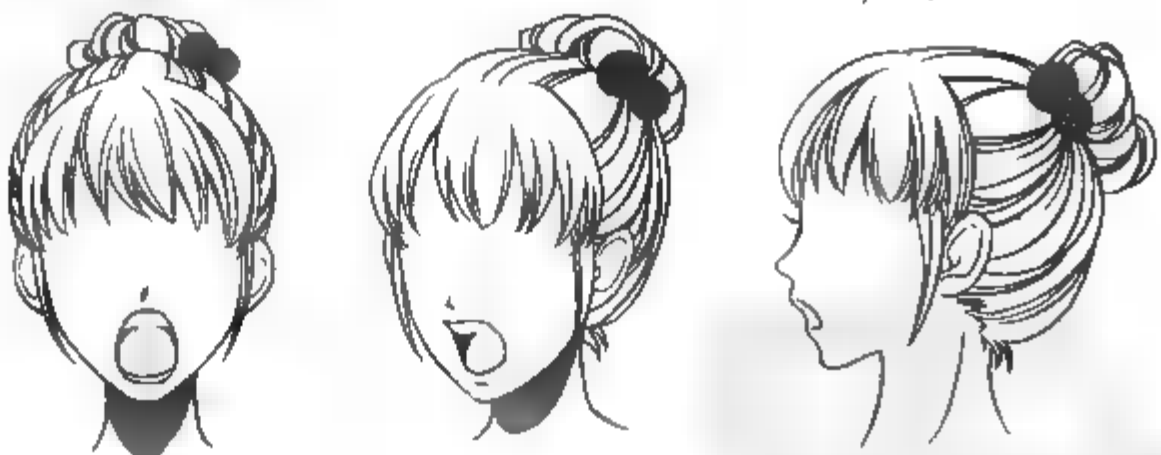
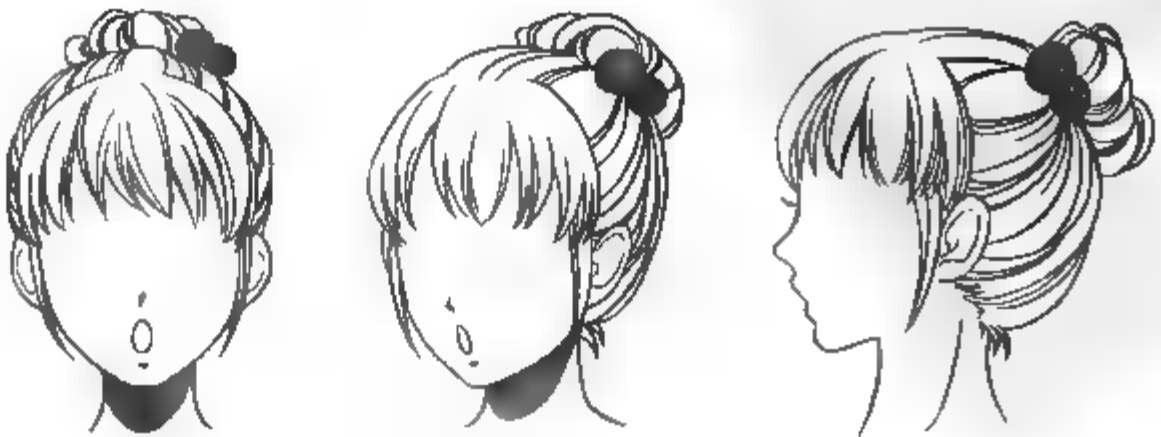
2、眼睛的变化

眼睛是美少女用来表达情绪的重要部位。除了要注意眼睛外形轮廓的变化，也要注意瞳孔大小的变化，这也是改变眼神的要点之一。

睁大眼睛时，眼睛外形变大，露出整个眼珠。遇到惊吓时，也可以用改变瞳孔的大小或颜色来表示。

半睁眼时，瞳孔被眼皮盖住一部分，眼皮要比平时画的大一些。

闭眼时，眼睛是一条自然向下弯曲的弧线，眼睫毛也同时向下弯。

紧闭眼时，眼睛是一条向上弯的弧线。因为用力闭眼，眼睛周围会挤出很多皱纹，眼睫毛则向上弯。

3. 嘴巴的变化

嘴巴是五官中表达感情最直接的部位。通过最简单的嘴型线条，就能很好的告诉读者我们笔下的美少女是怎样的心情。嘴巴的动态也是很丰富的，能表达出各式各样的情绪。

正常时，嘴巴是自然闭合的。嘴角和唇线基本在同一水平面上。

咬牙时，嘴型是不对称的，画出尖尖的牙齿，给人一种因为气愤咬牙切齿的感觉。

张嘴时，下巴向下移，脸型因为嘴巴张大而变长。

吃惊时，嘴巴张开，嘴型呈O形。从侧面看的时候嘴唇会向前突出。

1.4.3 不同的表情实例

1．开心

开心的笑：脸部肌肉向上挤，眼睛眯成一条线，嘴巴大开，展现出发自内心的笑容。

微笑：脸部肌肉突起，嘴角向上弯。

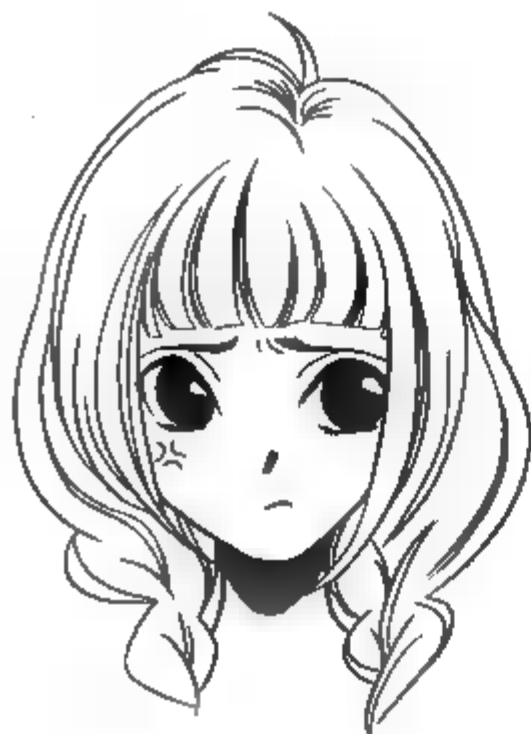
坏笑：眼睛睁大，一边嘴角向上提，一边呲牙，眉毛向上挑，给人一种在想鬼主意的样子。

捧腹大笑：低头、皱眉、张大嘴、眼睛紧闭向上弯，在眼角的地方溢出一点眼泪，表示笑的太过激动。

抱歉的笑：一只眉毛向上弯一只眉毛向下弯，闭上一只眼睛，再加上吐舌头的动作，给人一种不小心做了错事，在道歉的感觉。

感动的微笑：眉毛微微皱起，但眼睛的轮廓还是向上弯曲，眼角含泪，嘴巴微微张开，脸部泛起一丝红晕。

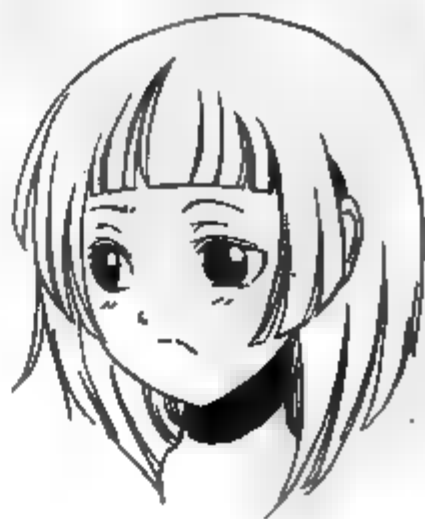
2．愤怒

眉头紧紧皱起，眉梢向上挑，嘴角向下弯，这是典型的愤怒的表情。

眉头紧皱，眉梢向下，眼睛向斜上方看，嘴巴画的歪一点，会给人一种生闷气的感觉。

露出尖尖的牙齿，给人一种咬牙切齿的感觉。

在脸上画一个青筋符号，也可以表示人物正在生气。

3．傲慢与轻视

下巴抬高会让人有种自傲的感觉。上挑的眉梢会给人怀疑的态度，这两种感觉搭配起来就成了傲慢不屑的表情。

4. 难过

眉心皱起，眉梢和眼角下垂是伤心难过最明显的特征。

头部向上扬，嘴巴紧紧闭上，眼泪顺着脸部轮廓慢慢滑下来，给人一种难过到痛不欲生的感觉。

低头，眉眼因为太难过的原因都挤到一起，嘴巴大张到可以看到牙齿和舌头，给人一种放声大哭的感觉。

5. 阴险

扭曲的五官表情会让人有阴险的感觉。邪恶的眼神搭配上诡异的笑容更能增加阴险表情的效果。

低头，眼睛向上看，有种在暗地里算计人的邪恶感觉。不对称的眉眼和斜向一边的嘴角更能增加阴险狡诈的效果。

效果线增加了恐怖气氛，让表情更加阴险诡异。

6. 惊讶

眉毛抬高，嘴巴张大，给人一种很吃惊的感觉。

阴影线加在张大的嘴巴里，也能增加吃惊的效果。

眼睛微眯，眉头紧皱，再加上汗滴，给人一种吃惊后很害怕的感觉。

牙齿紧紧咬住，加上阴影线，给人一种受到惊吓很害怕，但还在强撑的感觉。

7. 疑惑

歪头、睁大眼、嘴巴张开呈O形，都是美少女疑惑的最明显特征，抓住这几点，就能很容易的画出疑惑的表情。

眉毛一边向上弯曲，一边向下弯曲，眼珠向斜上方看，嘴巴画成向上弯曲的小弧线，会给人一种有疑问正在思考的感觉。

8. 害羞

害羞的表情可以通过脸上的红晕来表现，而红晕我们一般用排列整齐的斜线来表现。

眉毛呈八字形，眼睛向斜下方看，嘴巴微张。

低头、眼睛向斜下方看，会给人害羞含蓄的感觉。

眼睛向斜上方看，会给人一种想逃避或者假装思考掩饰害羞的感觉。

眉毛呈八字形，嘴巴撅起来。

9. 无语

有些时候遇到意外的情况，通常会让我们变得非常尴尬或者无话可说，这时用茫然无语的表情就很适合。

无语时，眉毛会呈八字形。夸张的流汗符号也能充分的表现茫然无语的心境。

眼睛半睁，眼珠向上，流出部分眼白，再加上阴影线就能很好的表现出茫然无语的表情了。

10．犯困

眼睛半闭，眉毛向上抬起，在眉眼之间画出眼皮，再加上一些黑眼圈，这样一个犯困的表情就画出来了。

打哈欠时，眼角点缀几颗泪珠。头部向上扬起，可以看到鼻孔，嘴巴大张能看到牙齿和舌头。

一只眼睛半睁开，一只眼睛闭上，眉毛向上抬，表现这个人刚刚醒过来。

头部微微向下斜，眼睛自然的闭上，嘴巴微张，给人打瞌睡的感觉。

11．崇拜

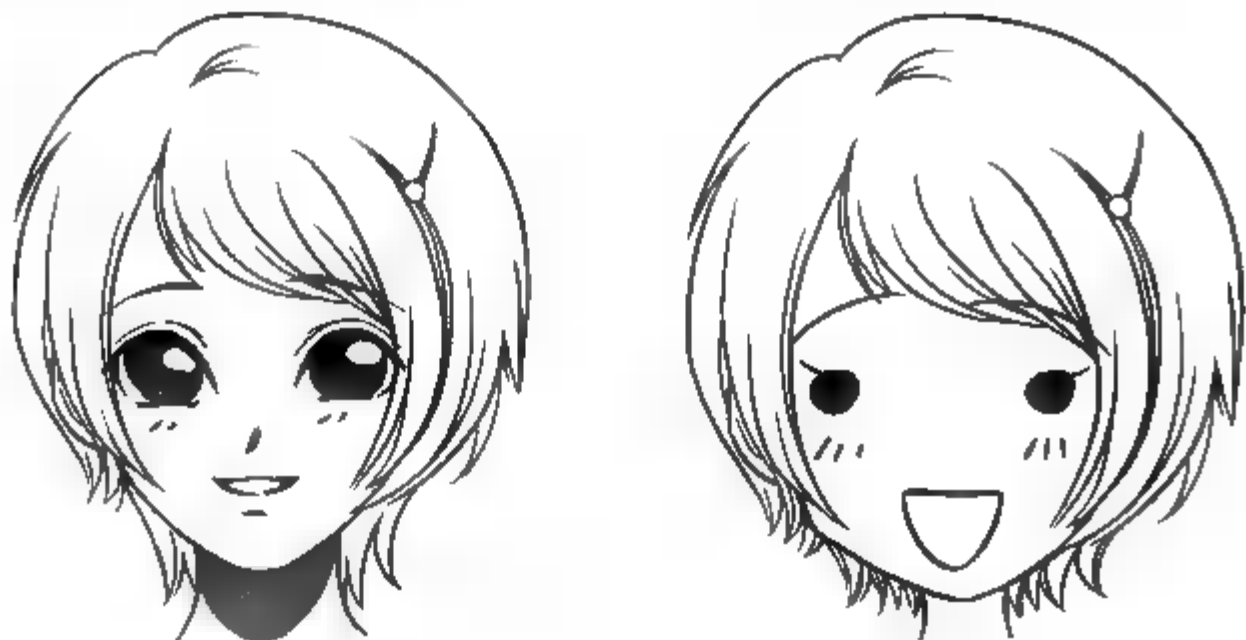
当我们碰到自己喜欢的人或者东西的时候，会有种双眼放光的感觉。在漫画中可以很直接的用星星眼来表现人物对某个人或事物的崇拜之情。

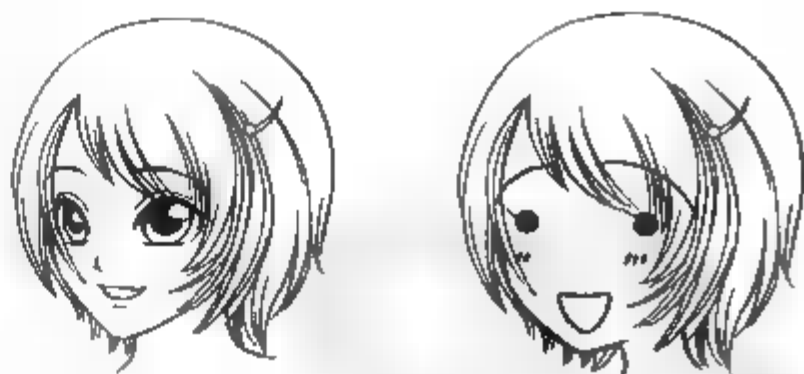
画出眼睛的轮廓后，直接在眼珠里画上不同大小的星星，来表示两眼放光的感觉。

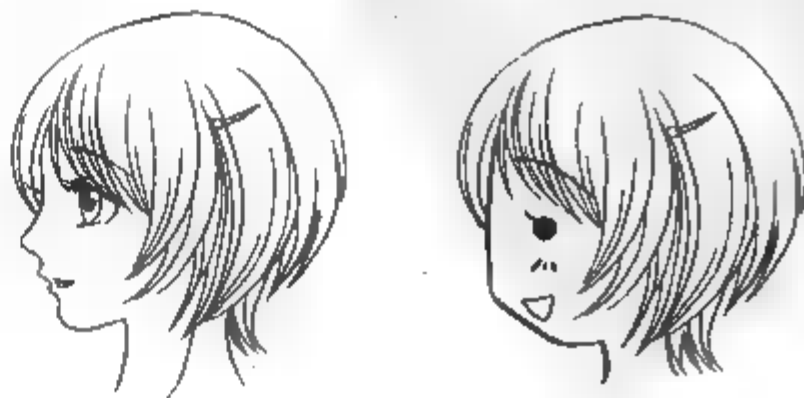
1.5 美少女Q版头部的画法

Q版美少女的画法其实是很随意的，表现方法也是多样化的，表情动作也很夸张。我们平时看到的Q版美少女第一感觉就是可爱，所以在创作Q版美少女角色的时候也要抓住这点来画。

和普通漫画风格中的美少女创作方法一样，Q版美少女的头部在整个人物创作中也是相当重要的，但因为是Q版，表情五官的比例不会有太多的限制，所以表情可以尽量夸张化，只要表现得够形象，怎么画都行。

正面

用两个简单的小黑点代表人物的眼睛。

半侧面

在创作Q版美少女头部的时候，为了可爱通常会把鼻子忽略掉。嘴巴的变化不会很大，但还是要尽量用简单的线条来表现。

侧面

绘制Q版美少女侧面的时候，不用特别细致的刻画鼻子和嘴巴的线条。

不同的Q版表情

开心

难过

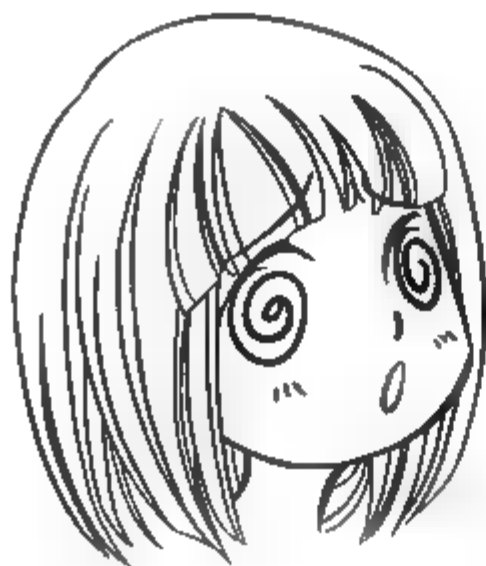
生气

气愤

哭

惊吓

幸福

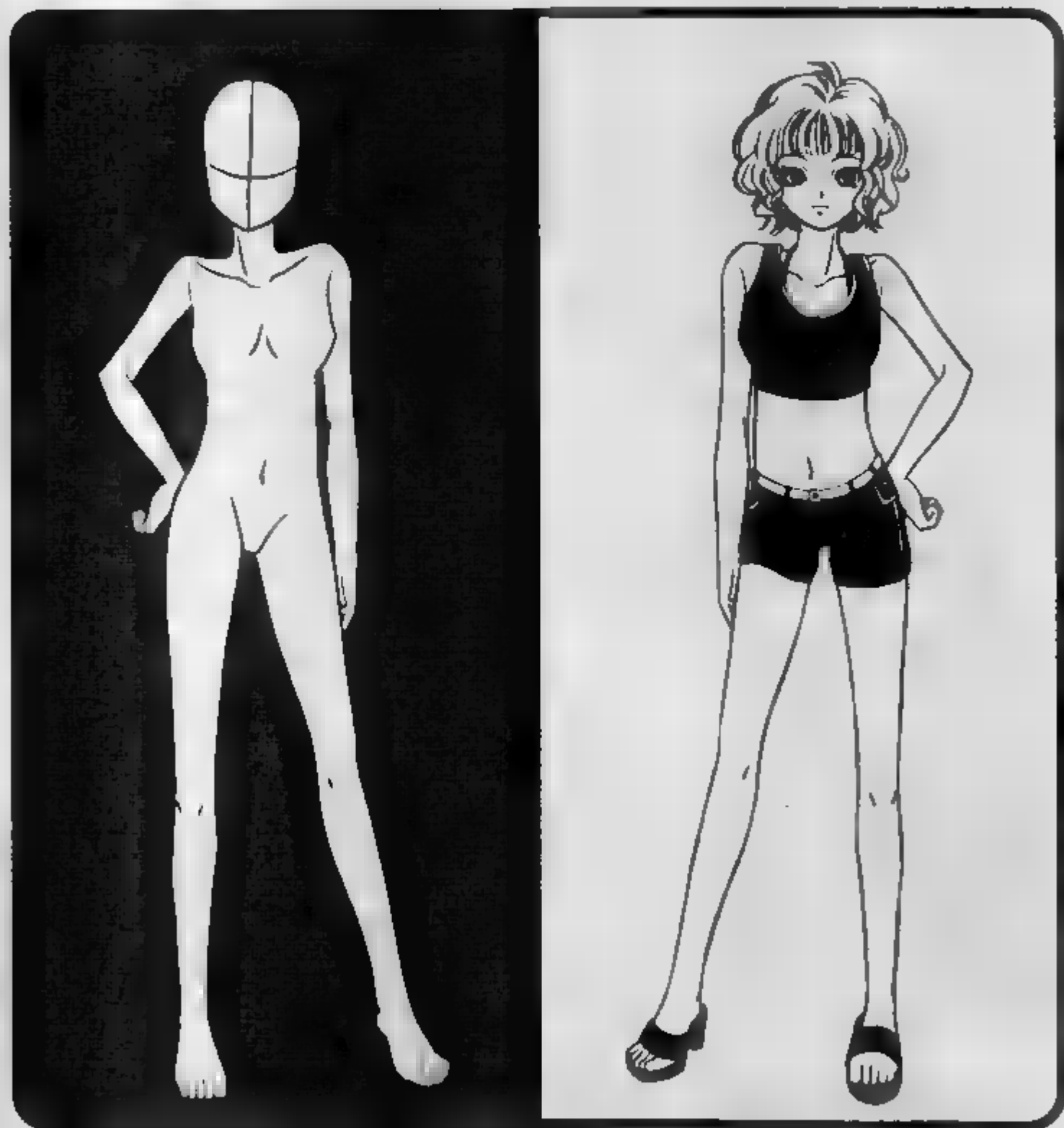
奸笑

晕

无语

亲亲

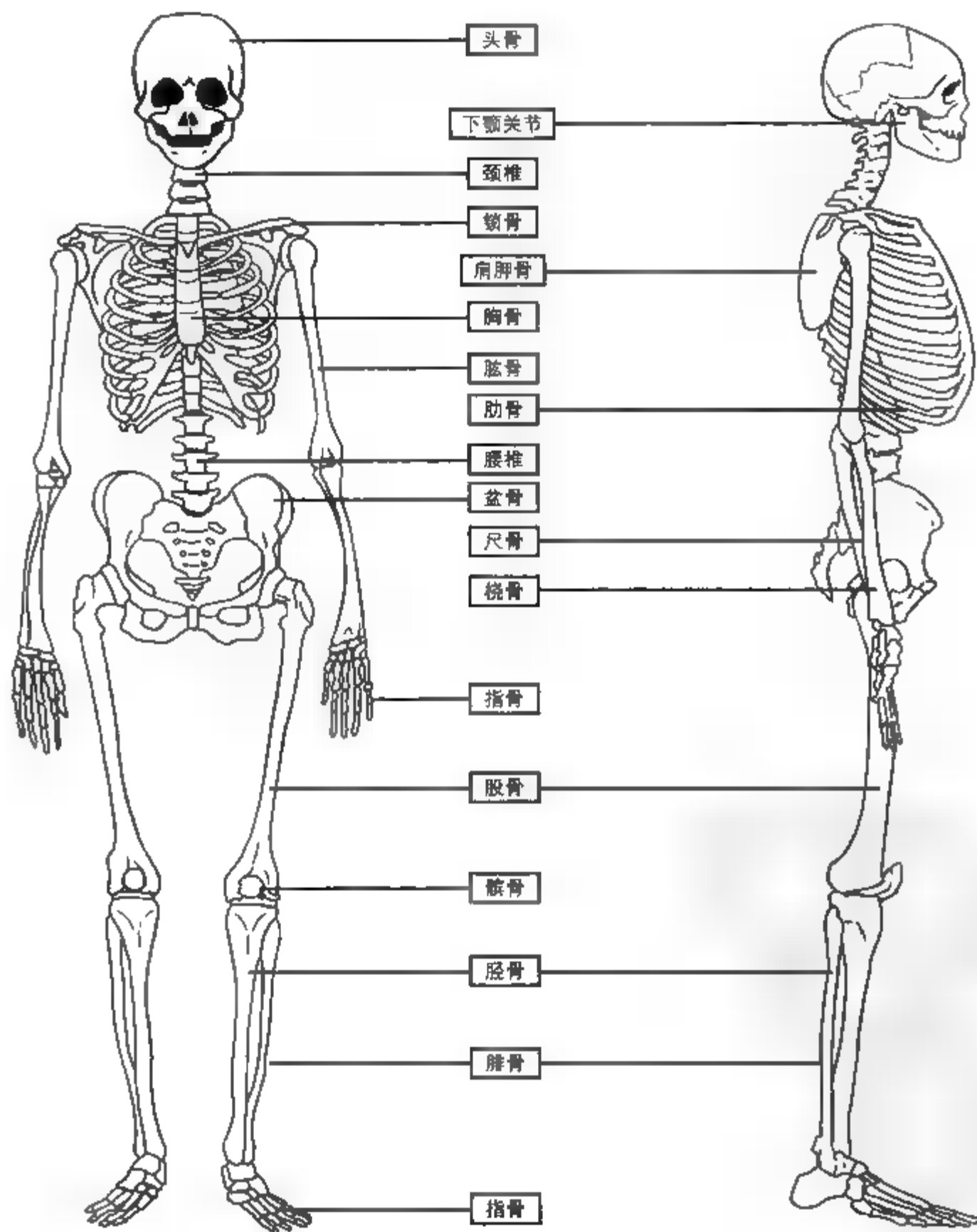
阴险

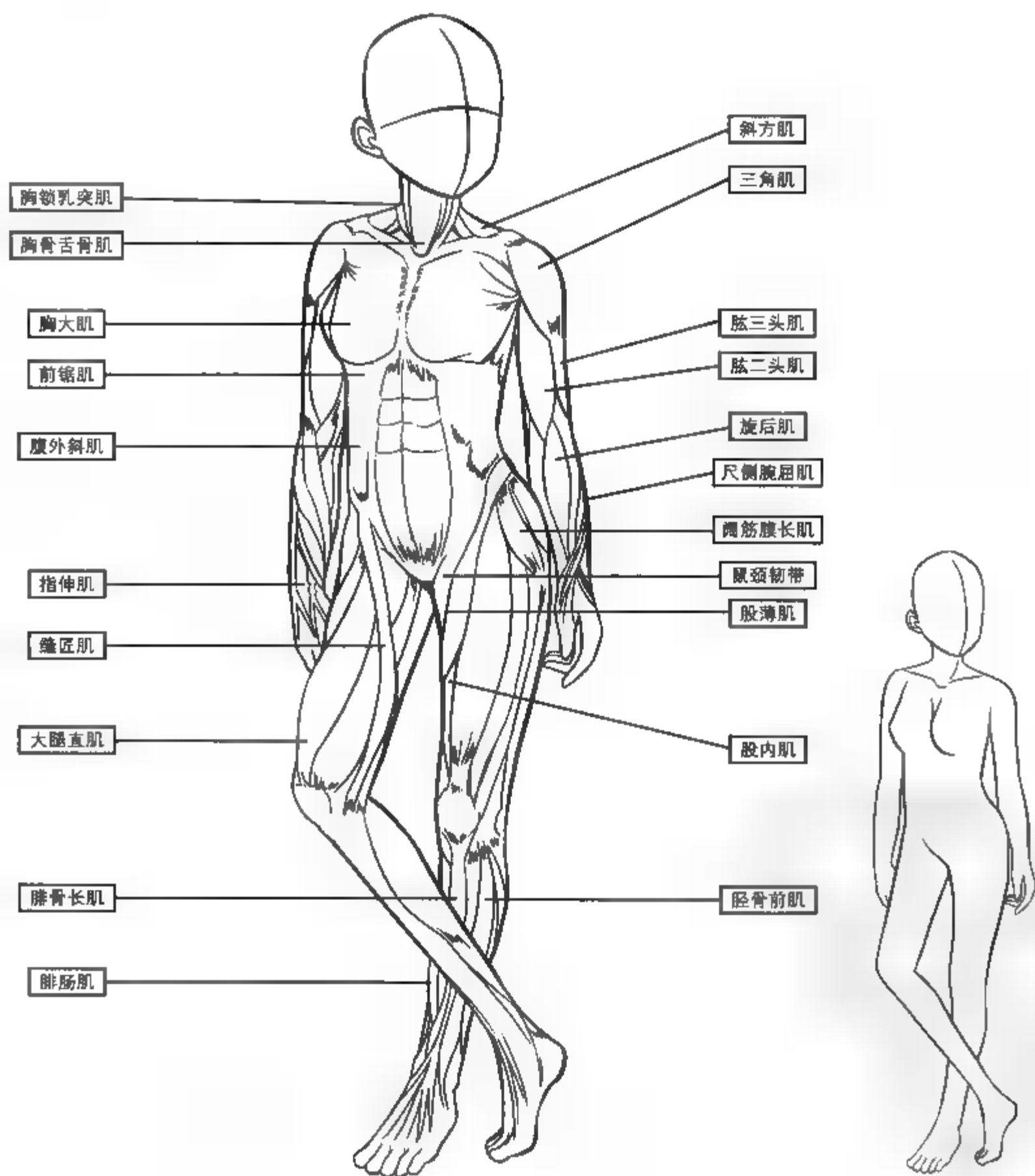
掌握美少女身体的画法，首先要了解美少女身体骨骼与肌肉的结构，还要了解身体各个细节部位的结构，如颈部、肩部、腰部、四肢等，这样才能帮助我们更好的画出活泼可爱的美少女。

本章我们要学习的重点是：了解美少女骨骼与肌肉的结构，掌握美少女骨骼、颈部、肩部、腰部以及四肢的画法等。

2.1 了解美少女的身体结构

2.1.1 了解骨骼结构

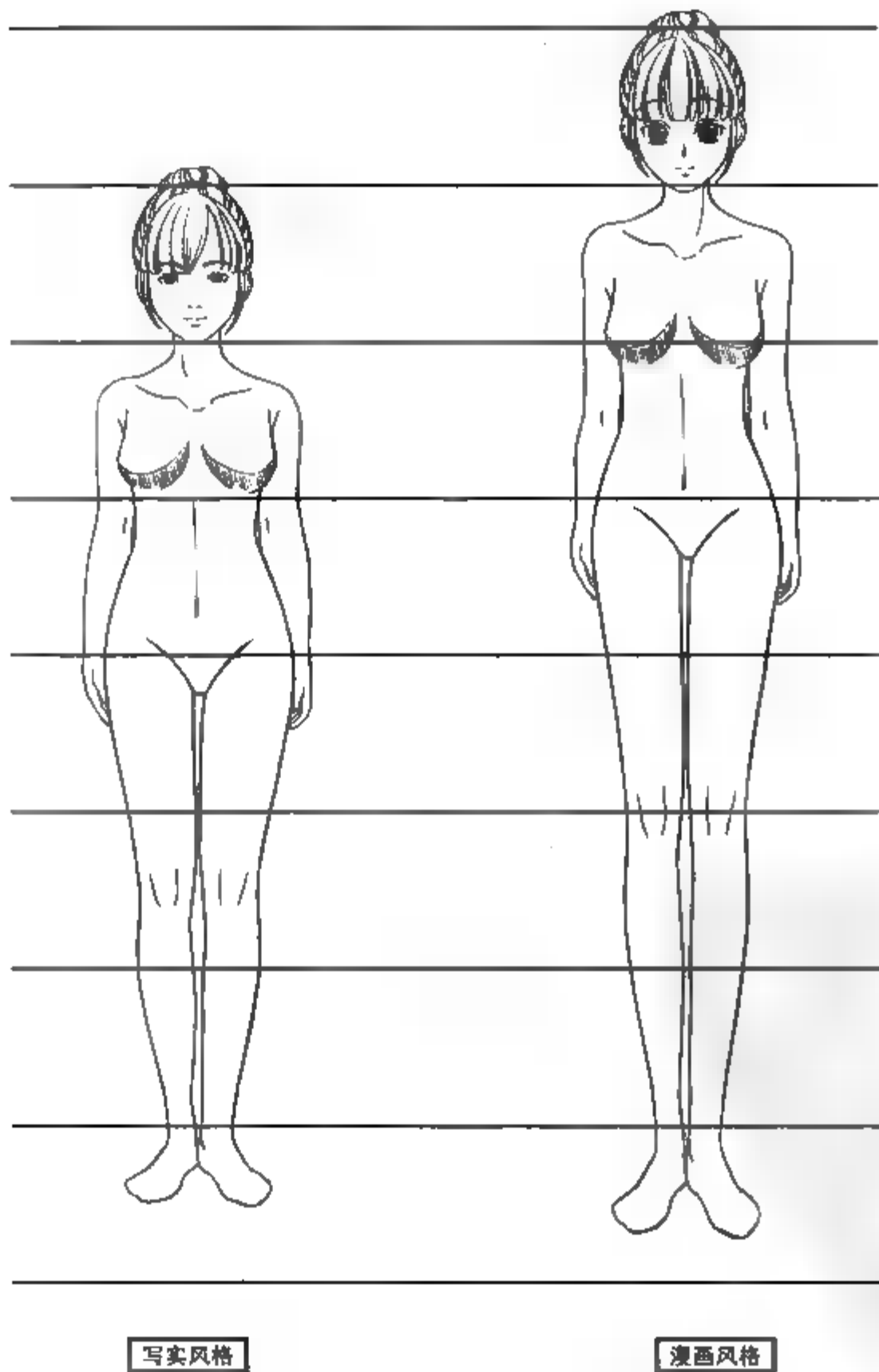
骨骼是支撑人体的重要部位，它还控制人体动作的各种表现，了解它的结构便帮助我们更准确的画出人物的动作及动态。

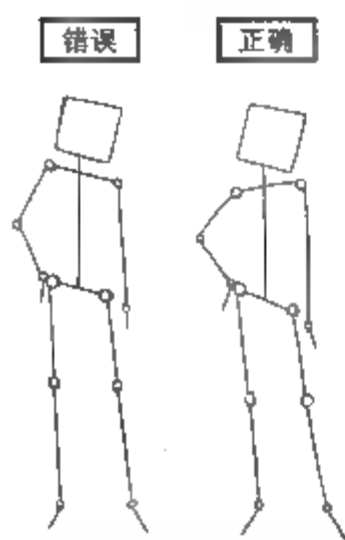
头骨
下颚关节
颈椎
锁骨
肩胛骨
胸骨
肱骨
肋骨
腰椎
盆骨
尺骨
桡骨
指骨
股骨
膑骨
胫骨
腓骨
指骨

2.1.2 了解肌肉结构

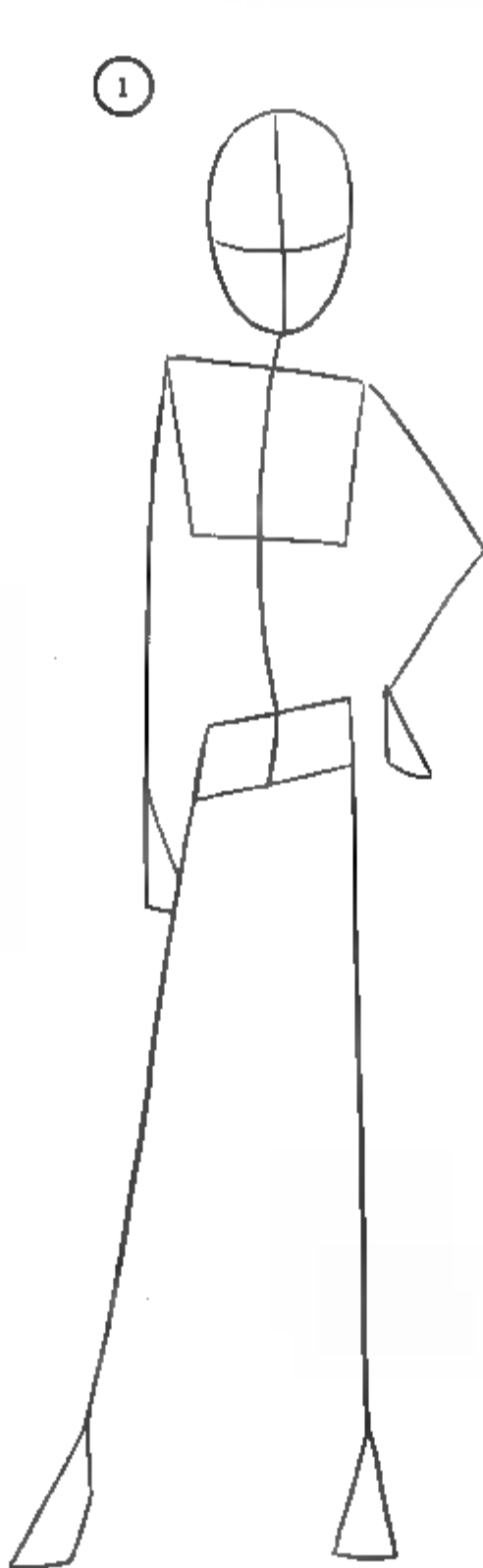
肌肉是表现人体形态的重要部位，了解了肌肉的形态和分布才能更准确的画出美少女身体的外轮廓。

2.1.3 了解美少女的身体比例

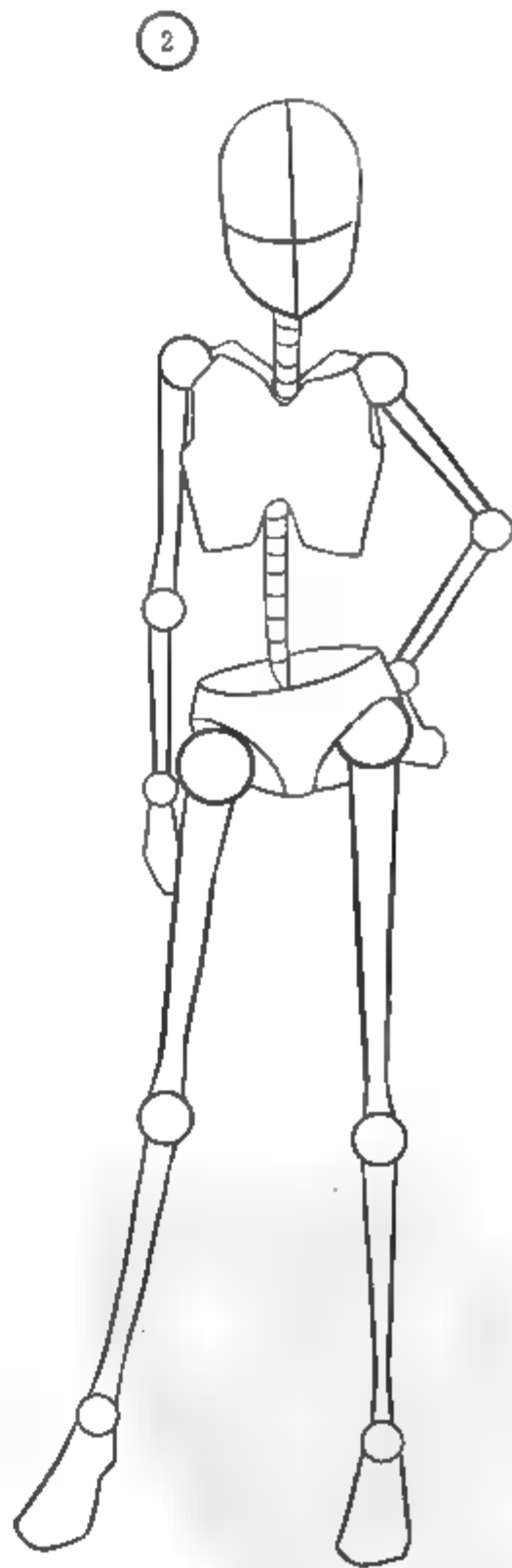
在现实生活中美少女的头身比例大概是6-6.5个头长左右，而漫画中为了美观，美少女的身体会画的修长一些，头身比例一般是7-7.5个头长左右，有时候甚至8-9个头长左右的比例都会有。所以整体看来漫画风格的美少女会比写实风格的美少女更显修长纤细，轮廓棱角更分明一些。

写实风格

漫画风格

2.2 绘制美少女的身体过程

绘制美少女身体的时候先要确定头部的大小位置和身体的中心线，根据头部的大小确定美少女的身体比例。再用中心线画出美少女身体的动作、四肢以及外形轮廓。

如果我们把头、肩、腰看做是三条线，那么当我们在为美少女设计动作的时候，这三条线一定是相反的。这样画出来的动作会比较活泼生动。反之动作则看起来僵硬不自然。

①

先确定头部大小和身体中心线，再确定身体比例和四肢的位置。

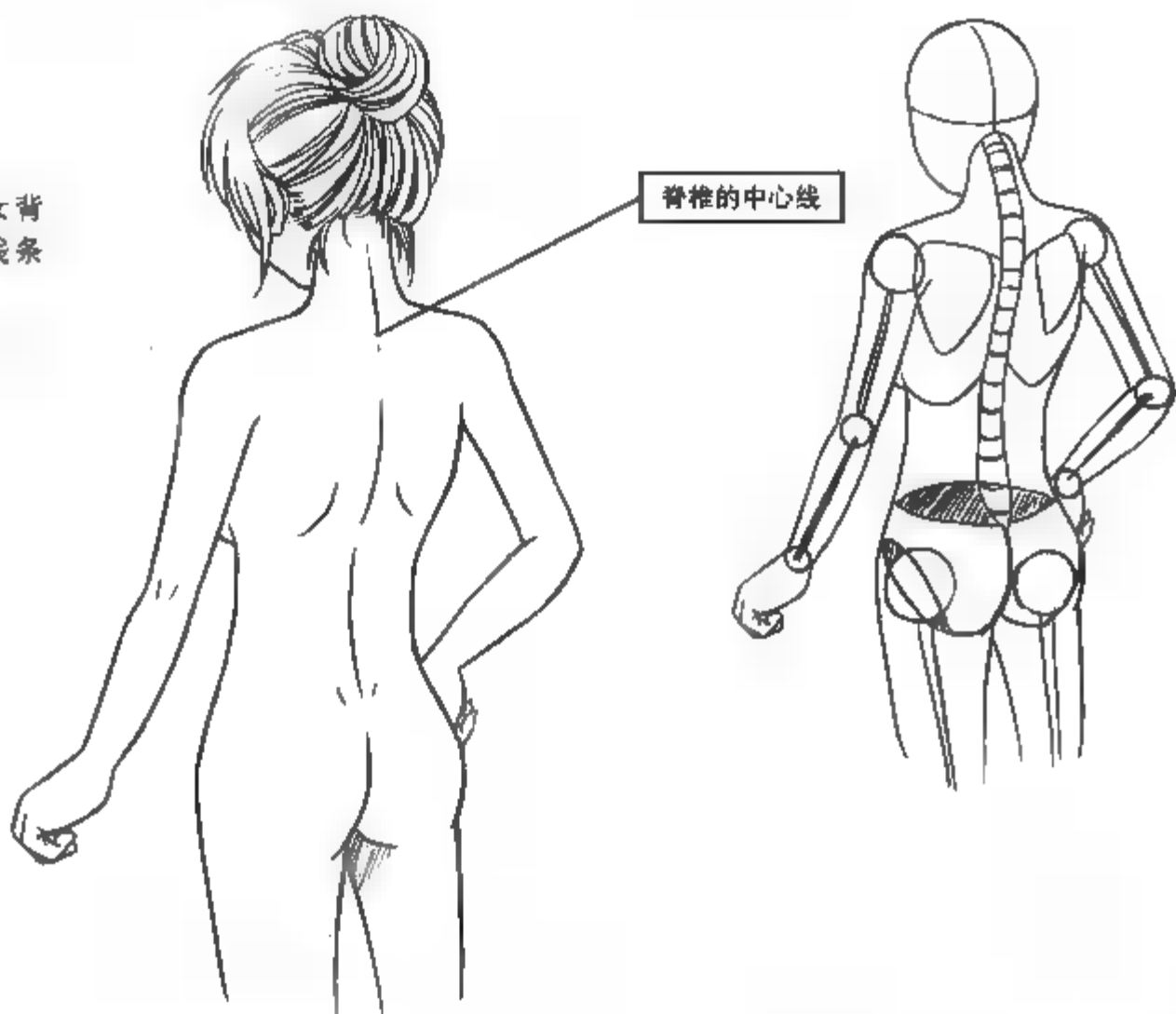
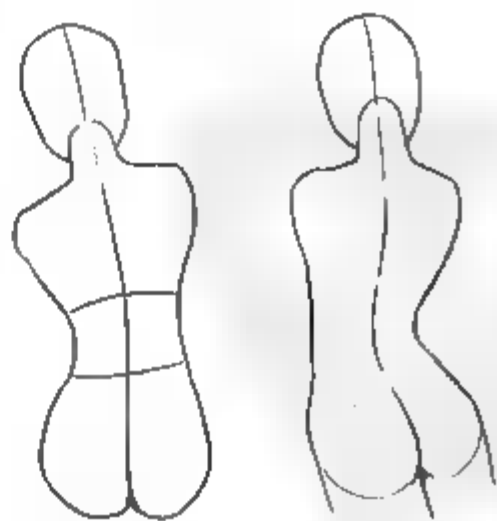
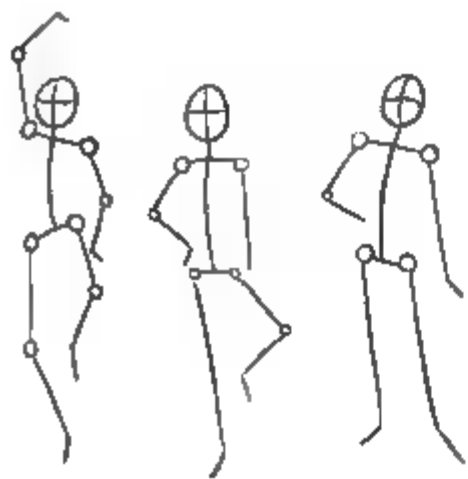
②

画出脊椎的位置，再确定四肢的关节，身体的厚度及立体感就出来了。

通过骨骼的位置，画出美少女身体的外形轮廓。

为美少女加上表情、头发和服饰。

2.3 脊椎的画法

脊椎是从头开始，贯穿身体上半身到盆骨为止的支柱。美少女全身的动作都是以脊椎为中心线展开的，我们以脊椎为中心线去作画，就能画出更有立体感及真实感的角色了。

当我们画美少女背面的时候，脊椎的线条会很明显的显现出来。

我们把身体简化成火柴棍小人，就能很明显的看出脊椎的线条。

即使画正背面的时候，身体中间的曲线也是有一定弧度的。当脊椎弯曲的时候，身体边缘的线条也会跟着变化。

2.3.1 脊椎的运动

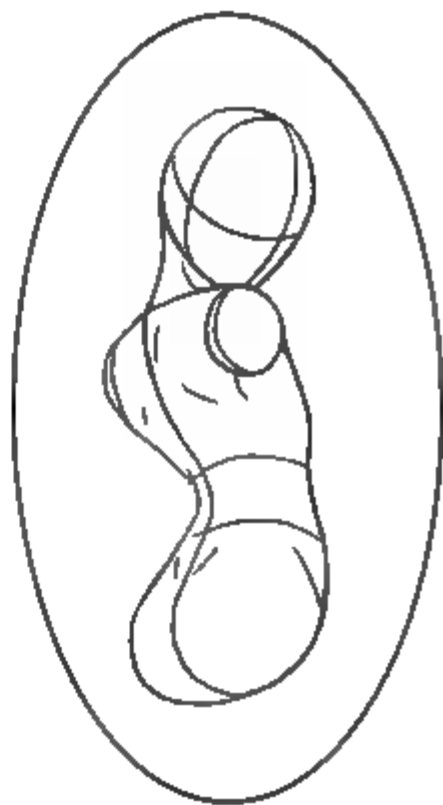
脊椎的运动通常可分为3种，S型扭动、弯曲和伸展。掌握好这3种脊椎的运动规律是画出美少女身体动作的关键。

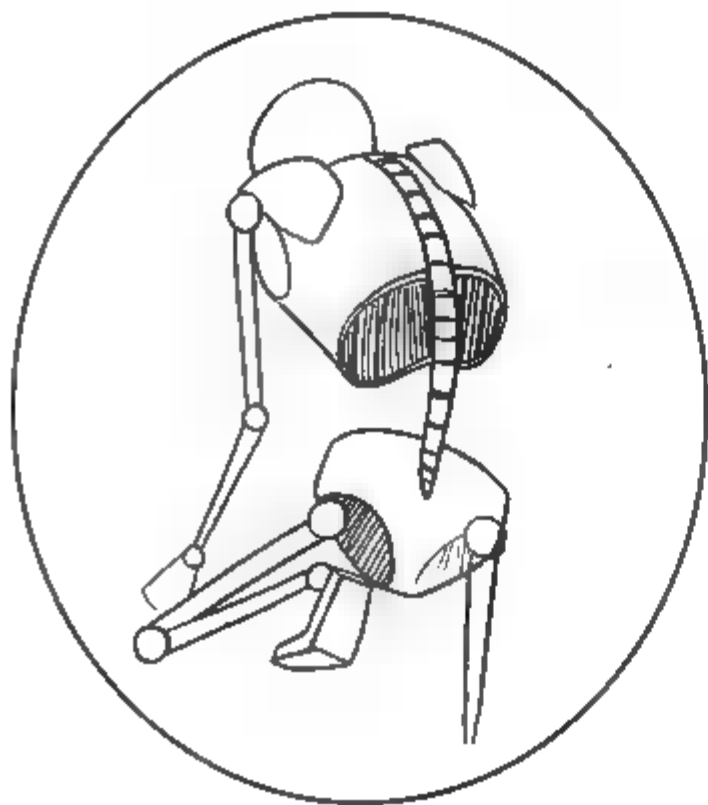
1. 脊椎的S形扭动

S形的脊椎中心线会让美少女的身体看起来更加柔美，更有曲线感。

回头时，S形要更加强调出来。

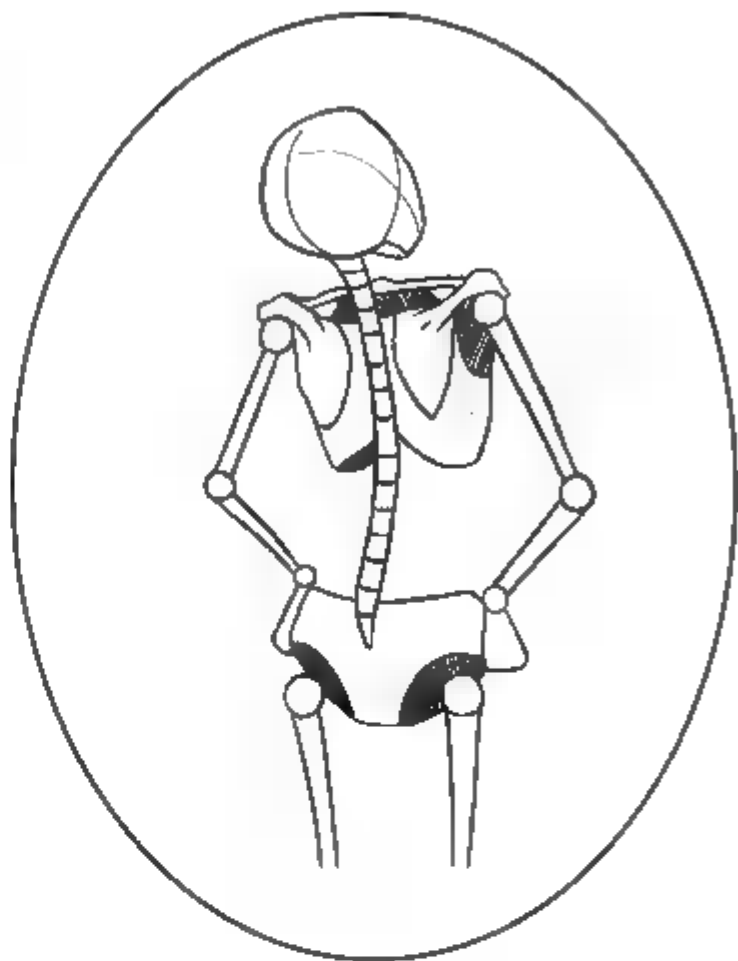
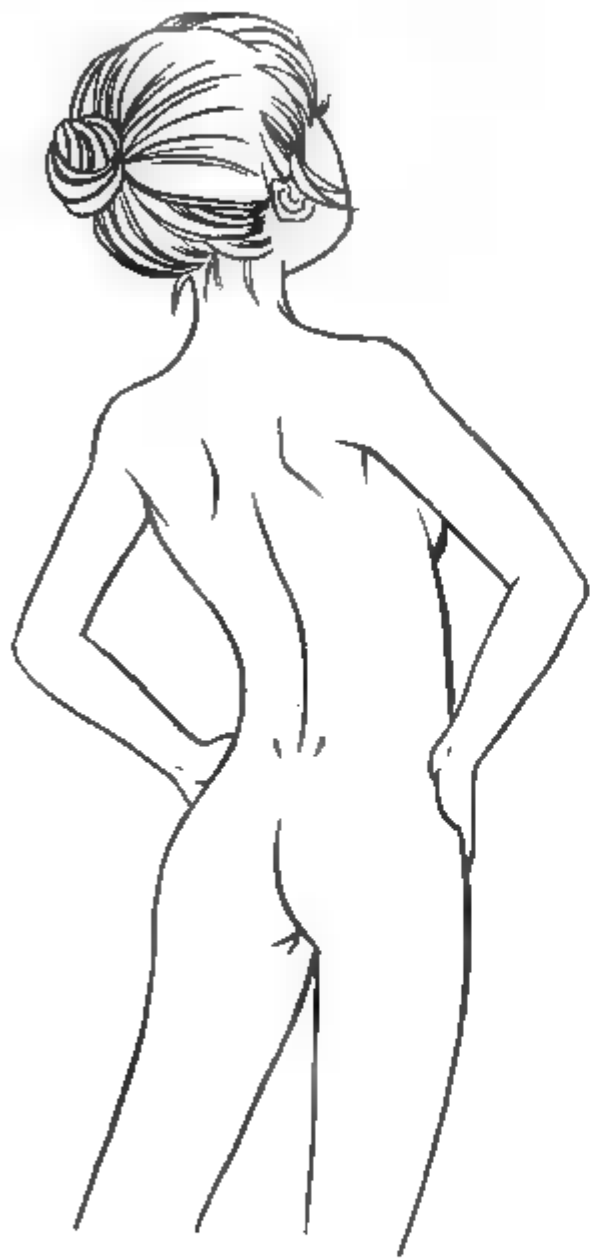
在画美少女坐着回头这个动作时，能很明显的看出脊椎的线条呈现出S形的弧度。

站立时脊椎也可以做到S形的曲线，脊椎的弯曲程度和方向也说明了美少女身体动作的幅度和方向大小。

2．脊椎的弯曲

当脊椎弯曲的时候，后背拱起，脊椎呈现平缓的弧形状态，身体的中心也会向前倾。

当我们画美少女站立身体向前倾时，脊椎上半部分弯曲的弧度要比下半部分弯曲的弧度大。

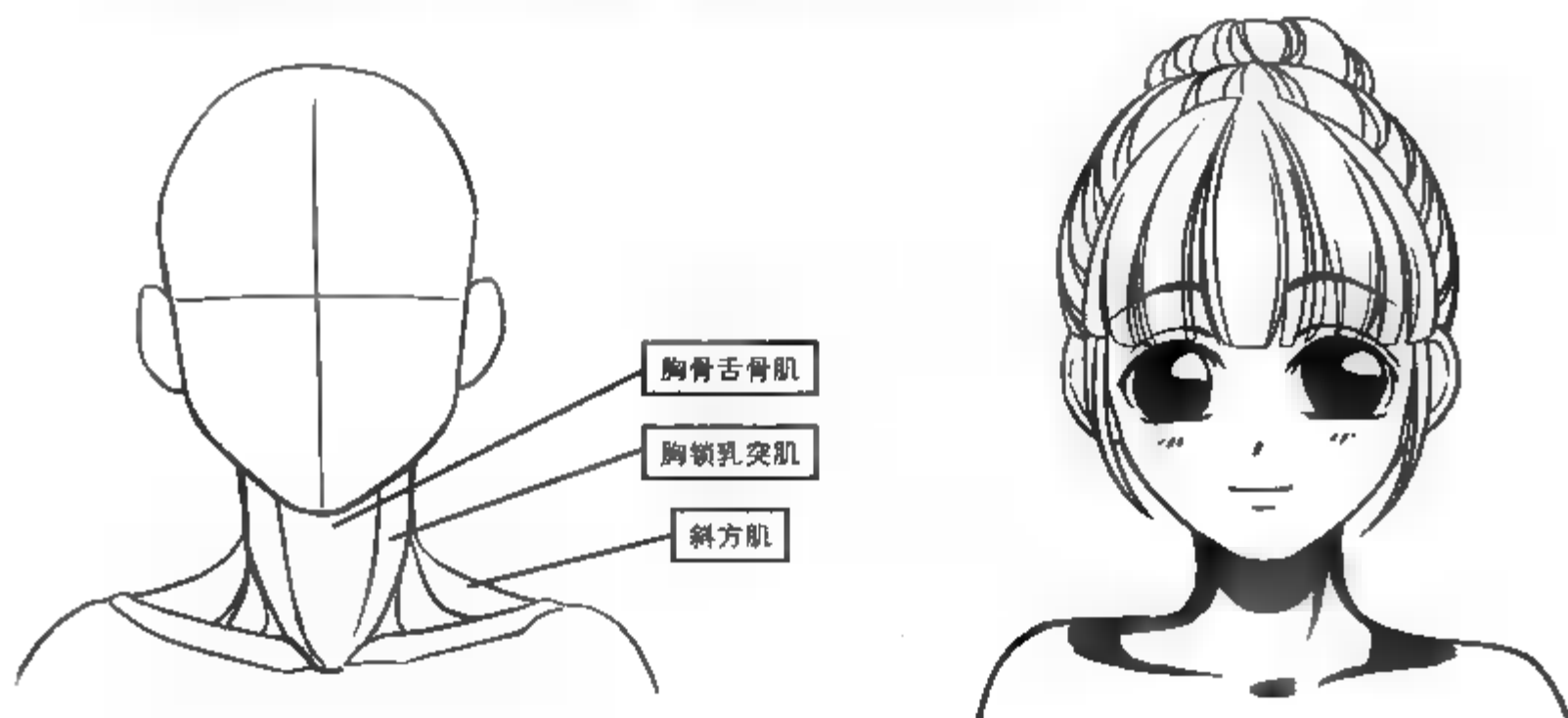
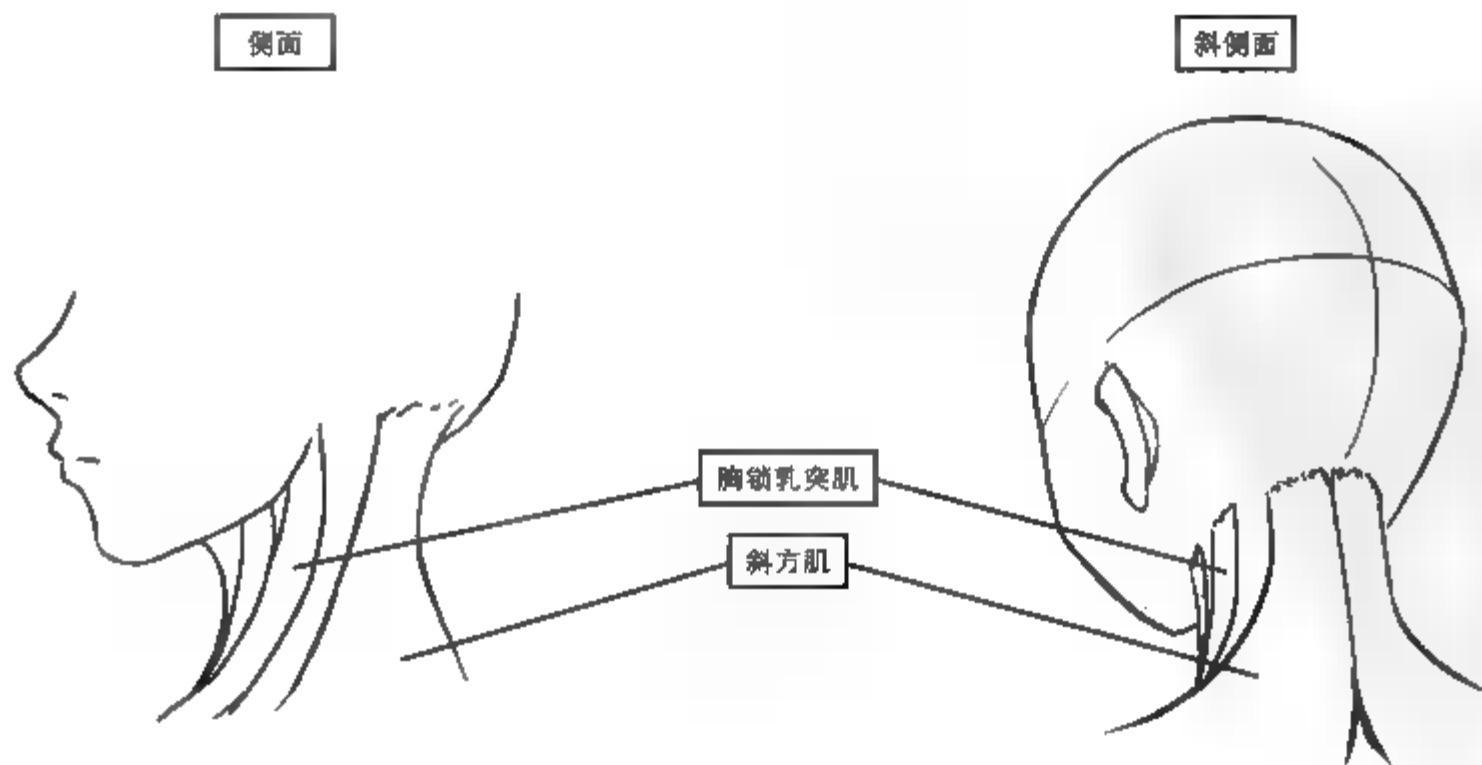
当我们画美少女坐着身体向前倾时，脊椎下半部分弯曲的弧度要比上半部分弯曲的弧度大。

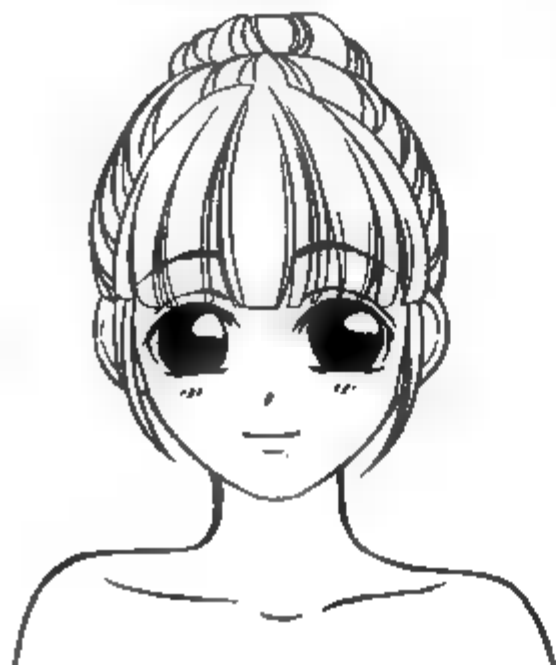
3. 脊椎的伸展

当脊椎伸展的时候，不会像弯曲那样呈现出相反的平缓弧形，由于受到头部和髋骨的活动限制，脊椎会形成像“弓”形的状态。

当我们画美少女站立伸展时，背部弓起，脊椎区别于弯曲时呈现出的平缓弧形，会形成很多弧线的“弓”字状态。

2.4 颈部的画法

2.4.1 颈部上的肌肉

颈部是连接美少女头部和身体的重要部位。要想更好的画出颈部的线条，首先要了解颈部上的主要肌肉。

认识了这些颈部上的主要肌肉，在绘制颈部时画出这些肌肉线条，颈部与头部的立体感就出来了。

2.4.2 颈部的运动规律

1．正面颈部的运动规律

正面

头部朝正前方时，颈部肌肉是放松的。所以我们在画美少女颈部线条时只用平滑的线条表现就可以了。

转头

头部向左转时，右边的肌肉用力拉伸，左边的肌肉相对比较放松。在绘制时可以通过画出右边肌肉的线条来表示。

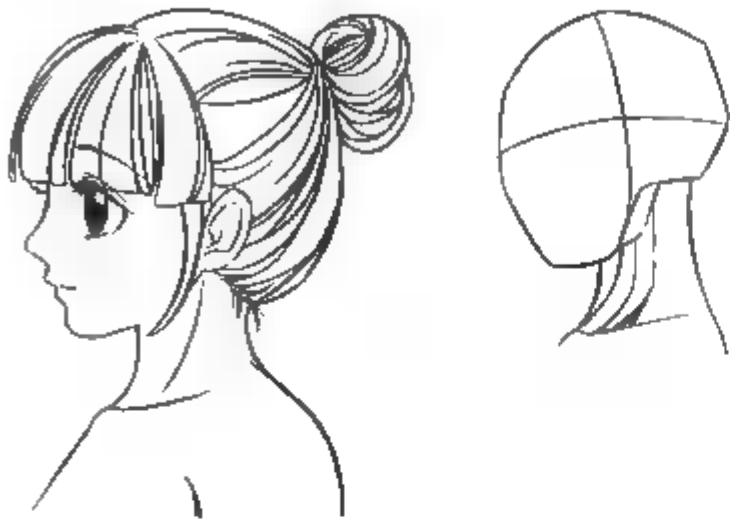
歪头

头部向左歪时，颈部肌肉与转头时有些相同。右边肌肉用力拉伸，左边肌肉收缩。在绘制时，左边颈部的肌肉线条可以画的短一些。

抬肩

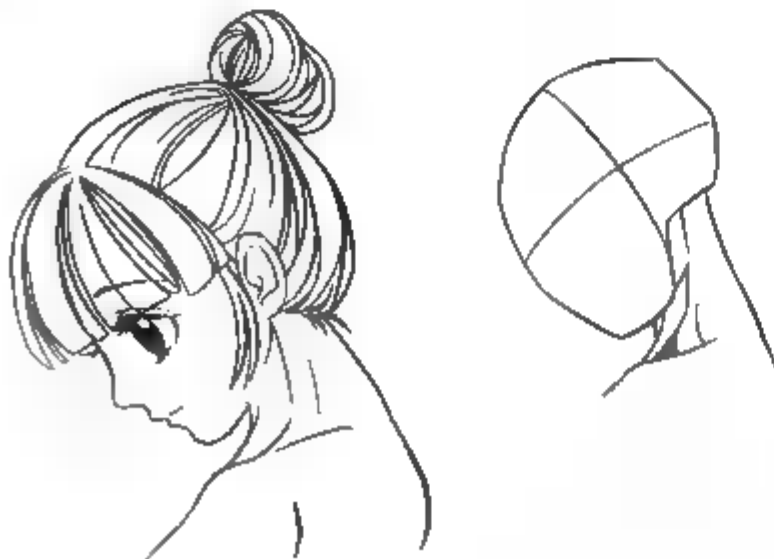
右肩向上提时，肩部的标准线也会跟着倾斜。颈部肌肉变化与歪头时相同，并且肩部肌肉也会跟着颈部肌肉收缩与拉伸。绘制时，要将右肩的线条向上提，左肩的线条向下拉。

2. 侧面颈部的运动规律

平视

侧面平视的时候，颈部肌肉始终处于很放松的状态，绘制时可以用平滑的线条来表现，并且要注意，颈部的前后线条有很大的差异，前面的线条较短，后面的线条比较长，从耳根画出一条延伸到锁骨的线，用来表示颈部最明显的肌肉，这样可以让侧面的颈部看起来更有立体感。

抬头

抬头的时候，前面的肌肉用力拉紧，虽然女生的咽喉没有男生那么明显，但是在抬头的时候咽喉还是会显现出来。在绘制颈部前面的线条时，可稍微画出一点咽喉的弧度。颈部后面的肌肉是收缩状态，绘制时注意线条的收缩弧度。

低头

低头的时候，肌肉变化与抬头刚好相反，前面的肌肉收缩，并且要注意下颚不要碰到胸部，后面的肌肉用力拉伸，从肩膀到颈部的肌肉被大幅度的拉出来。

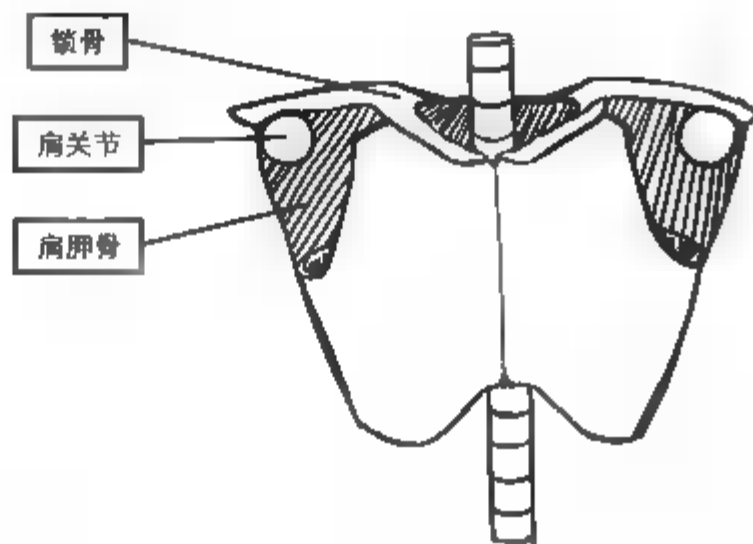
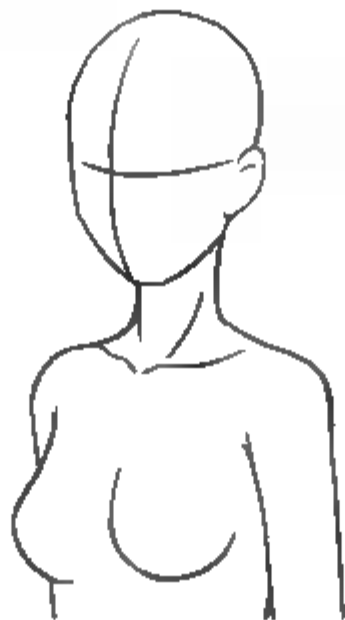
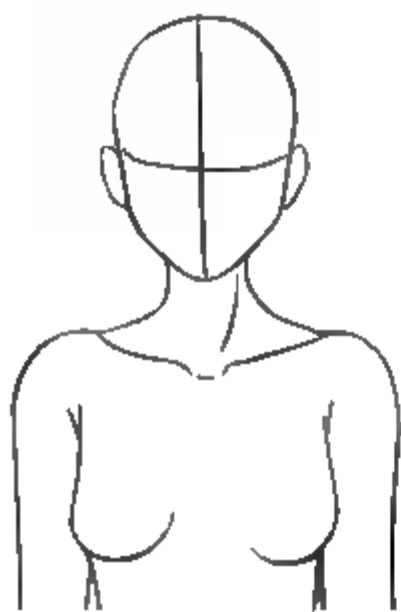
3、颈部水平旋转的运动规律

头部向正侧面转的时候，身体也微微偏向侧面，并不是全正面的，绘制的时候，根据头部方向的不同，身体的方向也要做些改变，右边的颈部肌肉大力拉伸，左边的肌肉收缩，大力拉伸的肌肉要着重刻画。

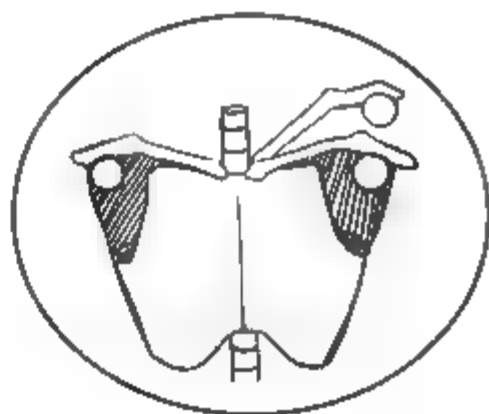
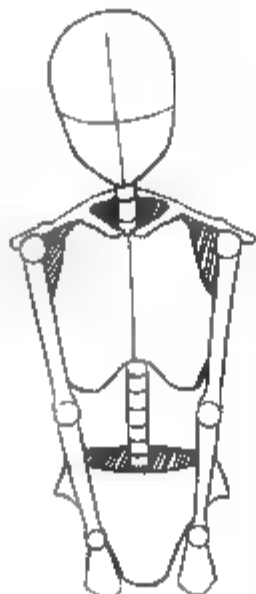
头部向正面转时，如果身体依旧保持正侧面，那么头部就不能转到正面，在绘制时要特别注意这一点，只画出正面头部是不够的，由于向正面转头，背向我们那边的颈部肌肉会大力拉伸，而面向我们这边的颈部肌肉成收缩状态，绘制时要画出肌肉收缩的线条，让颈部看起来有立体感。

2.5 肩部的画法

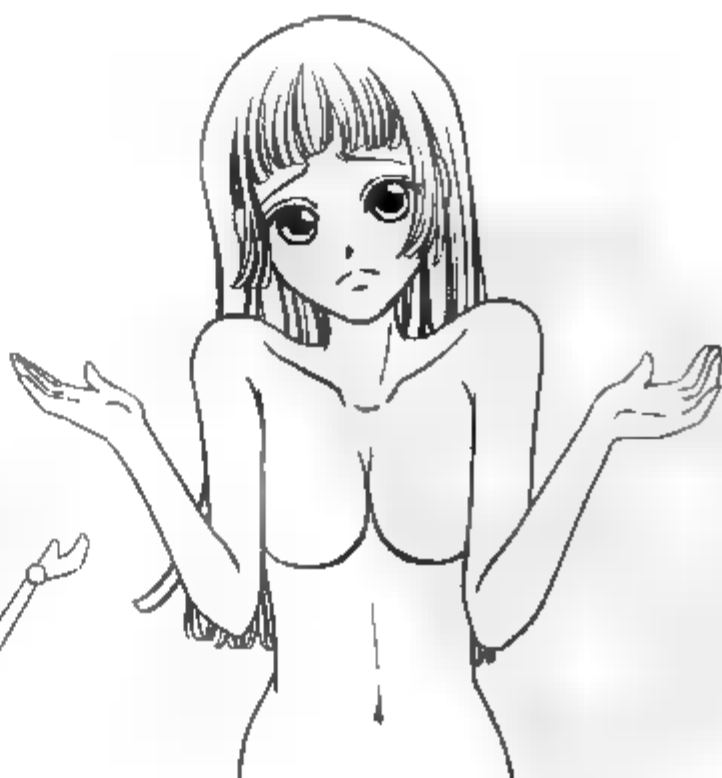
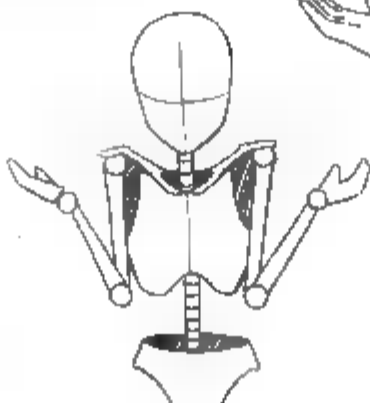
2.5.1 肩部的结构

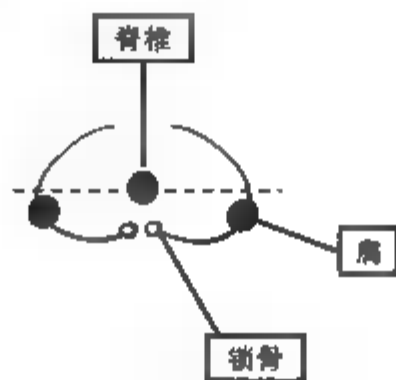
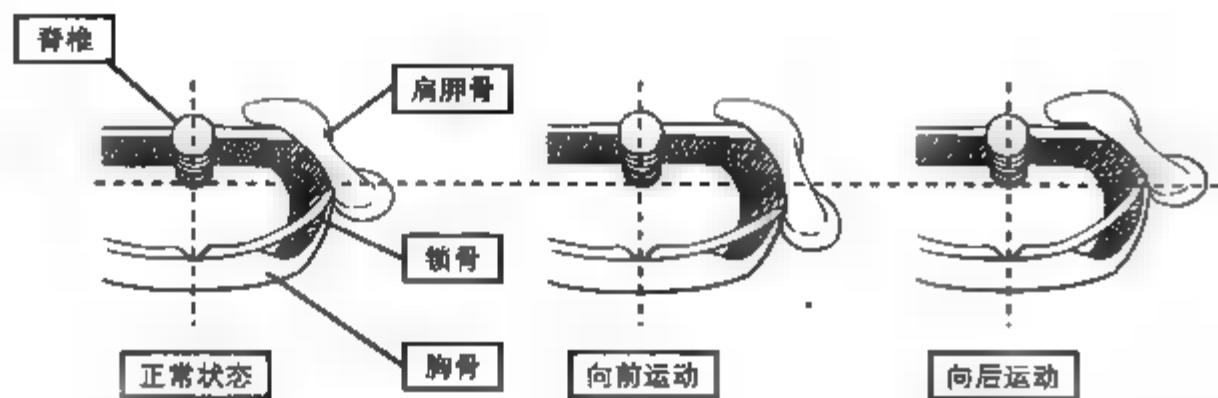
肩部是由肩胛骨、锁骨、肩关节这几个主要部位组成的。肩胛骨与锁骨形成了肩关节，下面让我们来看一下这几个部位的具体位置。

平视的时候，肩部的轮廓很清晰，双肩自然放松，两肩的线条基本一致。从正面转向侧面时，肩的距离由宽变窄，两肩的线条会因为透视关系而变得不平等。

2.5.2 肩部的运动规律

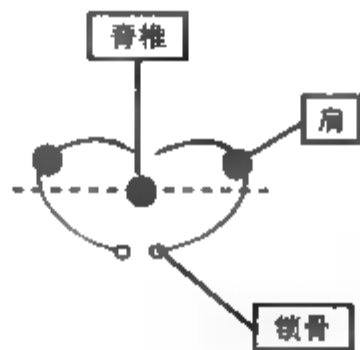
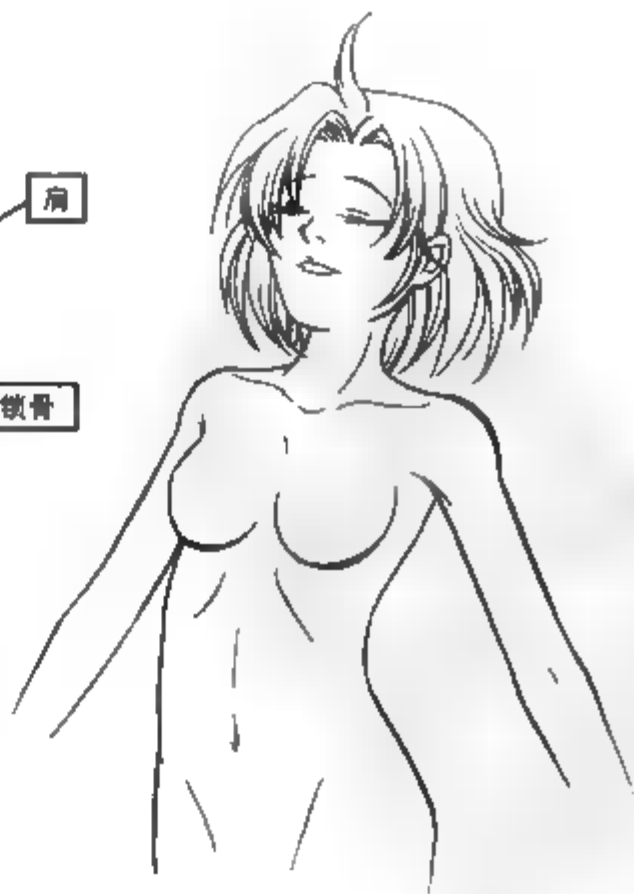
1. 肩部的上下运动规律

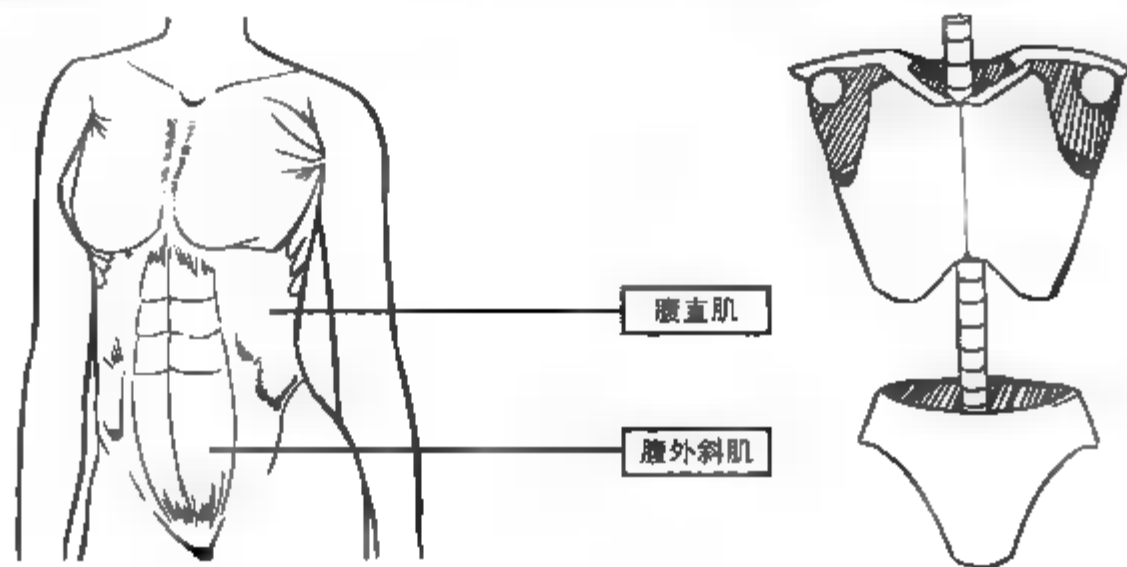
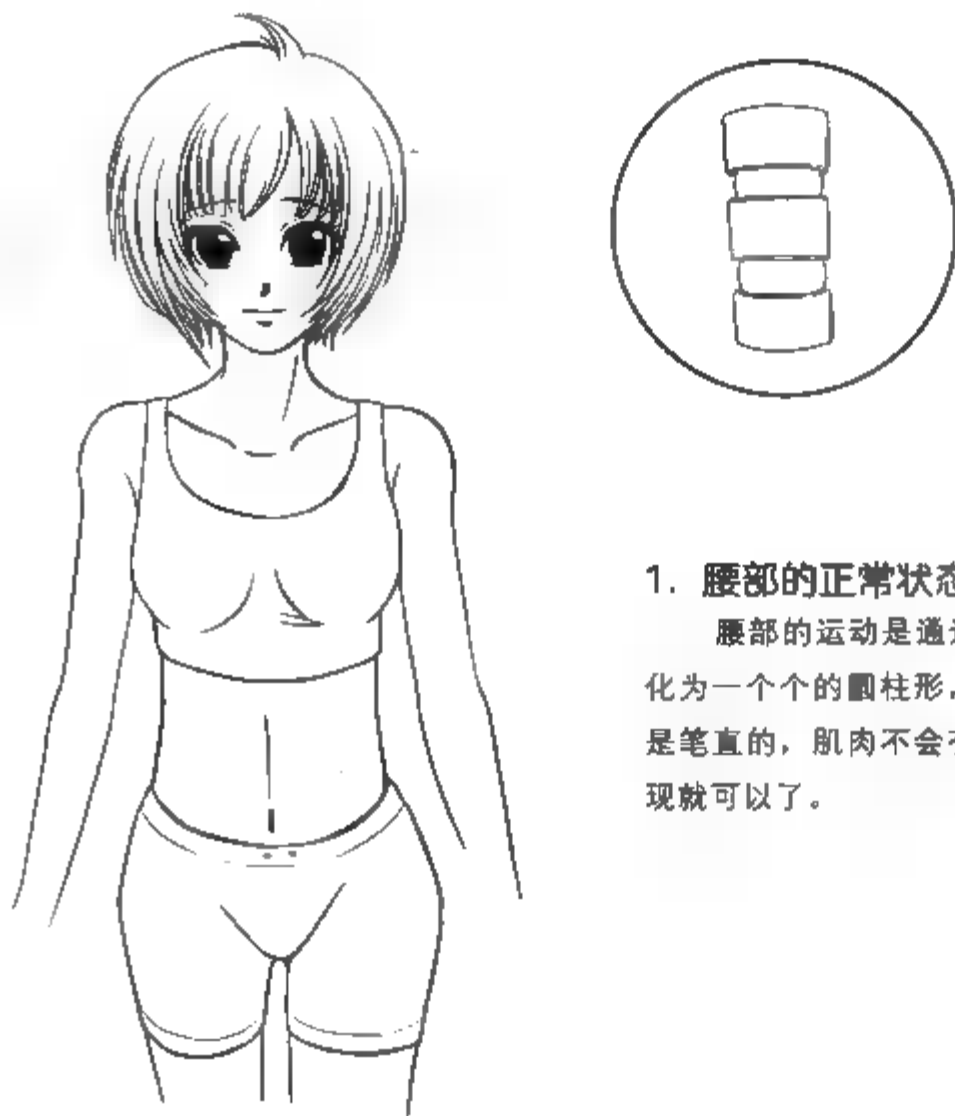
在上下运动时，锁骨和肩胛骨会伴随着肩部的上下运动而联动。锁骨可以以根部为轴心旋转、倾斜。跟随两肩的上下起伏肩胛骨下部与脊椎的距离也会随之变大或缩小。

肩部的上下运动

■肩部向下时，身体会微微有些前倾，锁骨的变化幅度并不是很大，肩关节比正常的时候下沉。在绘制时，将颈部与肩部相连的部分用平缓的线条画成八字形，并且注意突出肩关节的弧线，使双肩的下垂度更加明显。

耸肩的时候，随着两臂的上扬，锁骨离开脊椎成倒八字形，肩胛骨下部与脊椎的距离会随之拉大，与此同时背部的形状也会有所变化。在绘制时，将颈部与双肩之间相连的线条向上画成一个倒八字，肩关节的弧线比向下的时候要大，锁骨的线条向上提。

2. 肩部的前后运动规律

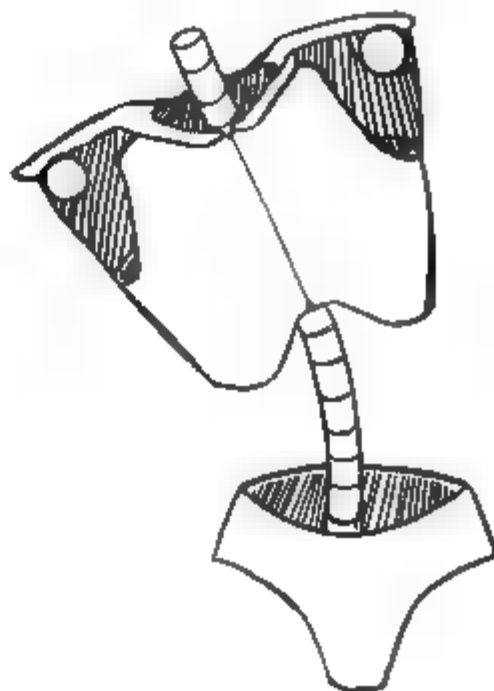
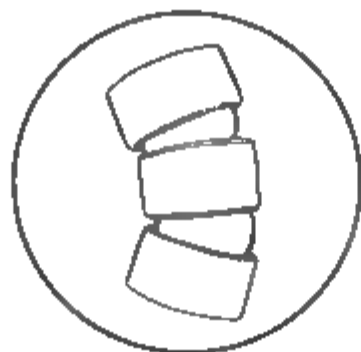
从上面观察肩胛骨在前后运动时的活动范围。

双肩在做向前运动时，背部的肌肉被拉伸，后面形成一个球面，同时锁骨也会向前突出。在绘制时，双臂在胸部前面，要注意透视关系的变化。

脊椎
肩
锁骨

双肩在做向后运动时，从上方可以看到肩部在脊椎的后面，背后的皮肤、肌肉都向脊椎的方向收缩，胸部被大大拉伸。背后不仅是肩胛骨靠近，整个身体都形成了凹状的弯曲面。

2.6 腰部的画法

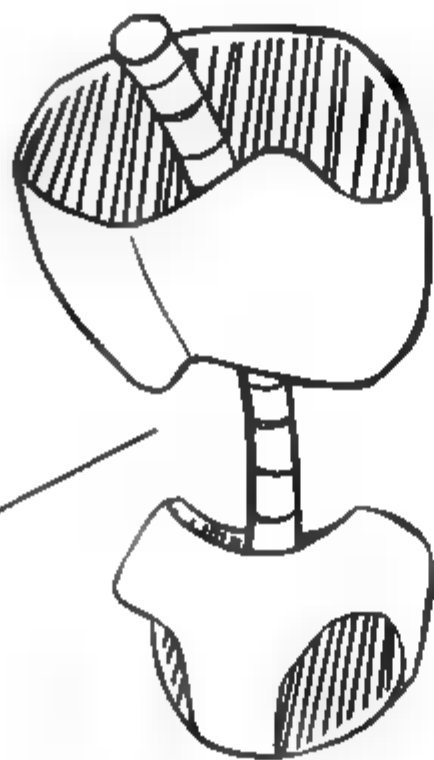
2.6.1 腰部的结构

2.6.2 腰部的运动规律

1. 腰部的正常状态

腰部的运动是通过脊椎的扭转来实现的。我们把脊椎骨简化为一个个的圆柱形，中间圆形连接，在正常状态下，脊椎是笔直的，肌肉不会有太大变化。在绘制时，用平滑的线条表现就可以了。

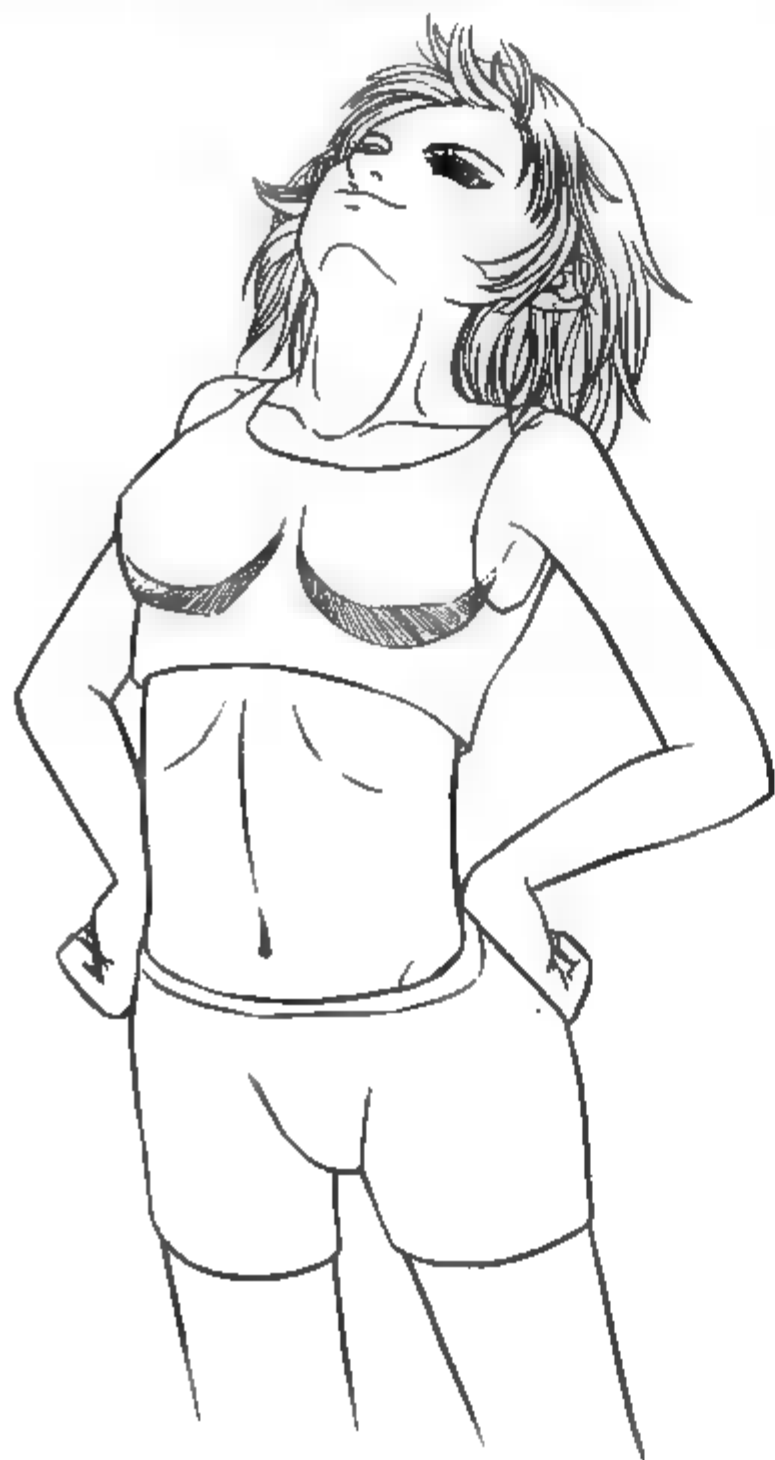
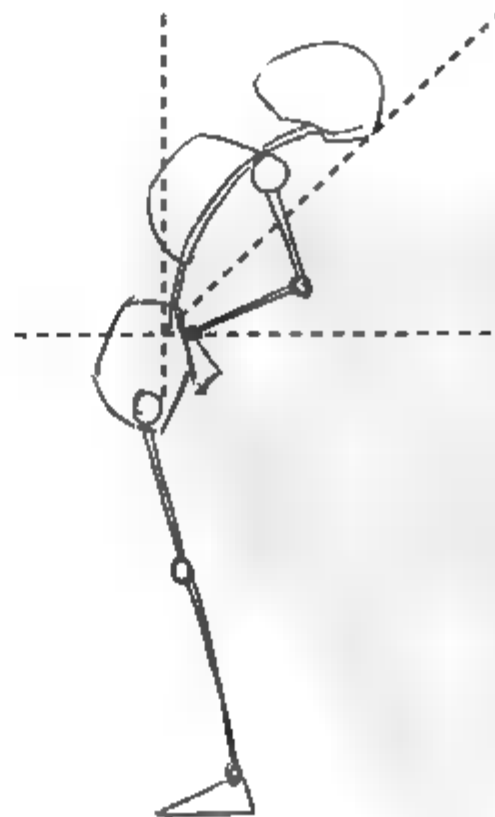
2．腰部的左右运动规律

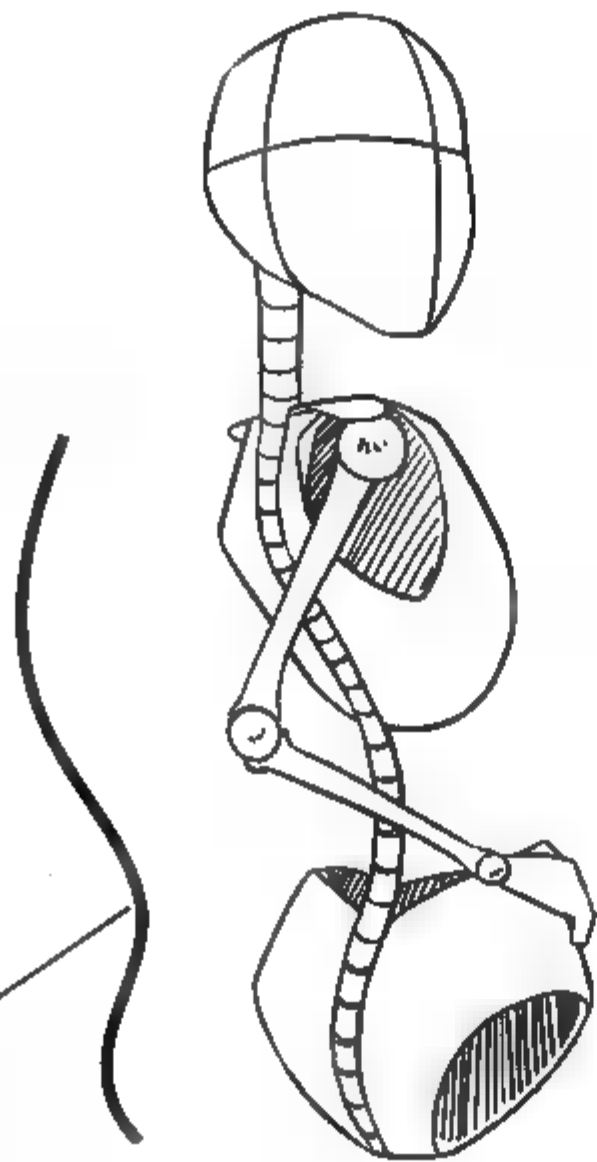
人类的身体横向弯曲的幅度不能做到很大，45度左右已经是人体极限了。在弯曲运动时，脊椎会跟着弯曲的弧度大小而变化。

腰部在向左弯曲时，右边的肌肉大力拉伸，左边的肌肉呈收缩状。在绘制时，要画出左边肌肉因收缩挤压而突显出来的线条。右边的腰部线条用平缓的斜线来表示就可以了。

3．腰部向前弯曲的运动规律

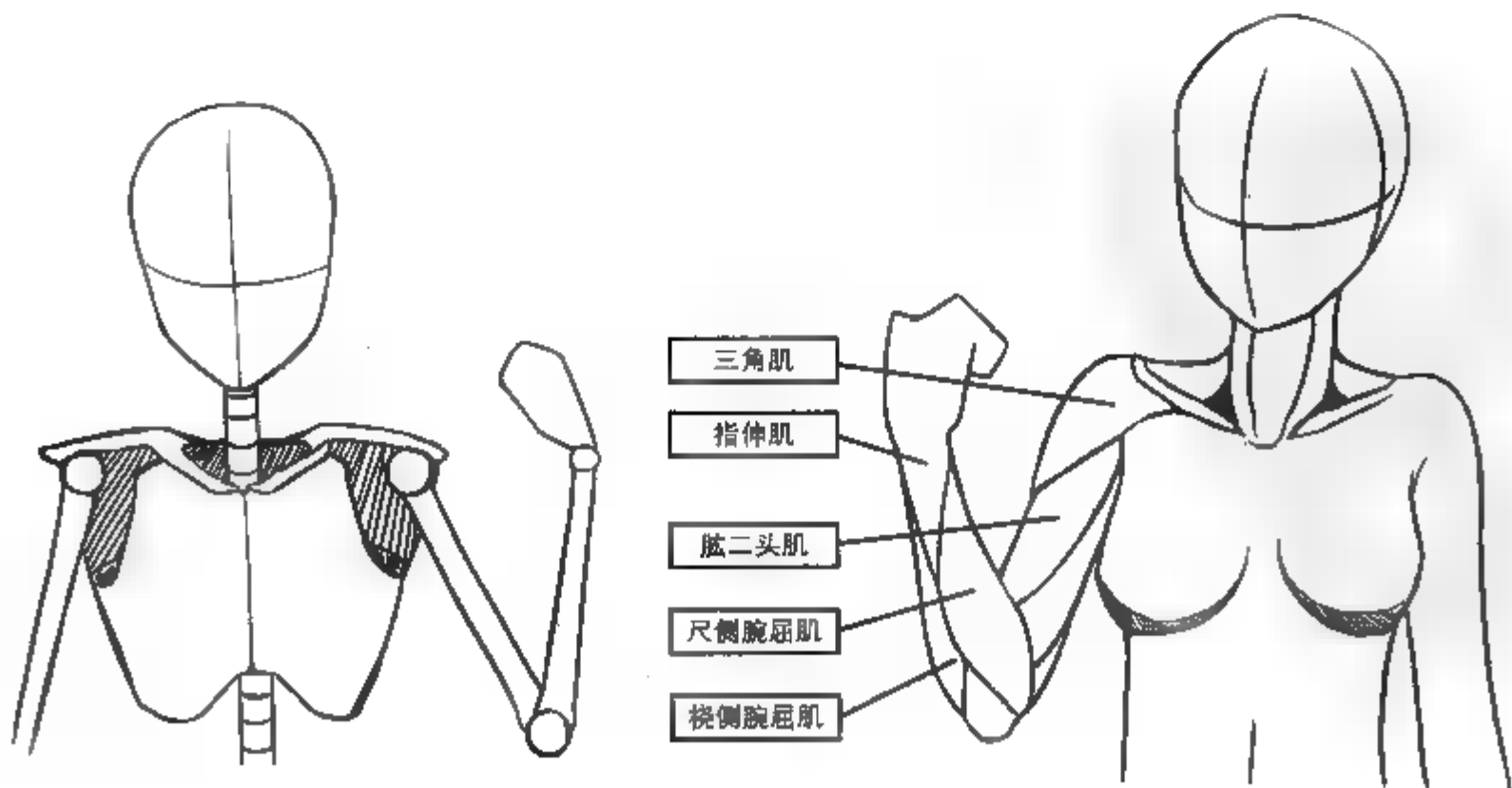
腰部向前弯曲时，大幅度变化的其实是股关节，因为脊椎自身是不能弯曲成U形的，所以脊椎的变化与左右弯曲时差不多，也是随着弯曲幅度的大小和方向而变化。背部的肌肉大幅度拉伸，腹部的肌肉呈收缩状。绘制时，由于透视的关系，腰部肌肉被上半身挡住了，臀部与大腿也要相对缩小一些。

腰部向前弯曲时，脊椎的变化。

4. 腰部向后弯曲的运动规律

腰部向后倾的时候，脊椎的最大极限是45度。由于腹部肌肉被大力拉伸，肋骨和盆骨部分就被显现出来了。在绘制时，我们要画出表现肋骨和盆骨的线条。

5. 腰部扭转的运动规律

在腰部扭转的时候，胸部虽然已经快接近完全侧面的角度，但是腰部还是能够看到脊椎的。从颈部到臀部的脊椎是呈波浪状的，同时盆骨也会顺着扭转的方向而变化。在绘制时，从颈部到臀部处画出一条波浪线，用来表现脊椎的变化，让美少女的身体看起来更具立体感。

2.7 手臂的画法

2.7.1 美少女手臂的结构

漫画美少女的手臂在绘制时通常会用很柔和的线条来表现。即使在很用力的情况下，也要避免用明显的肌肉线条来绘制手臂，但这并不代表就不需要去了解美少女手臂的肌肉结构，相反，绘制时，微微画出一点点肌肉的弧度，会让手臂看起来更具有立体感。下面我们就来认识一下美少女手臂上的主要肌肉结构。

2.7.2 手臂的运动规律

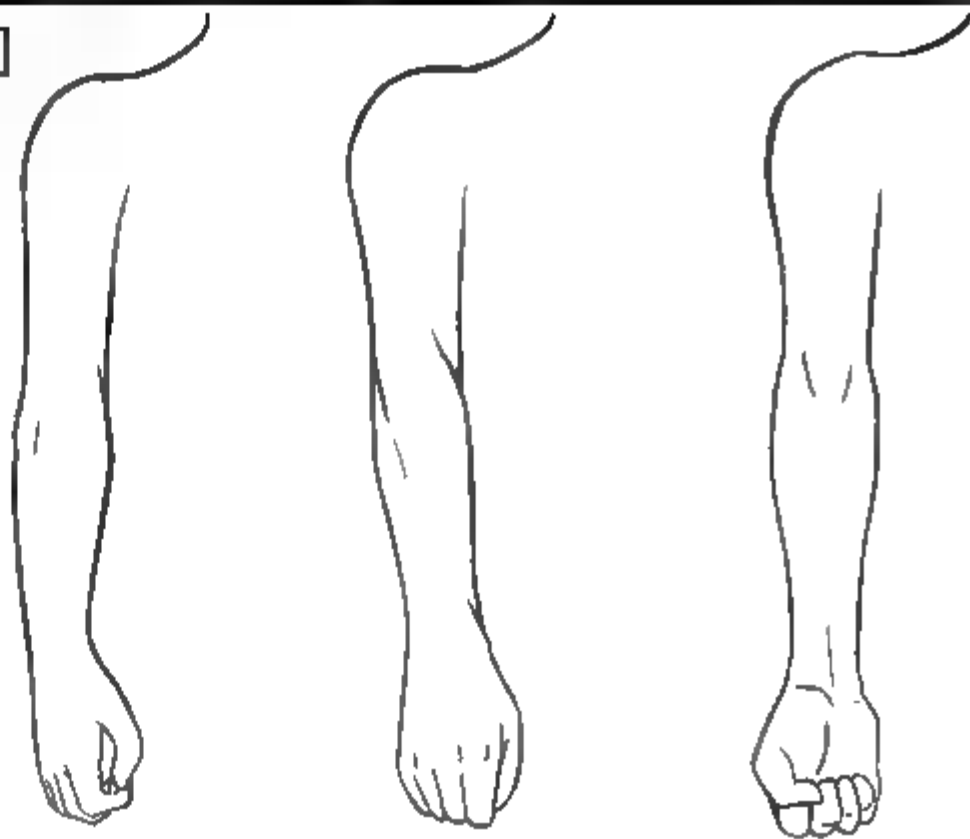
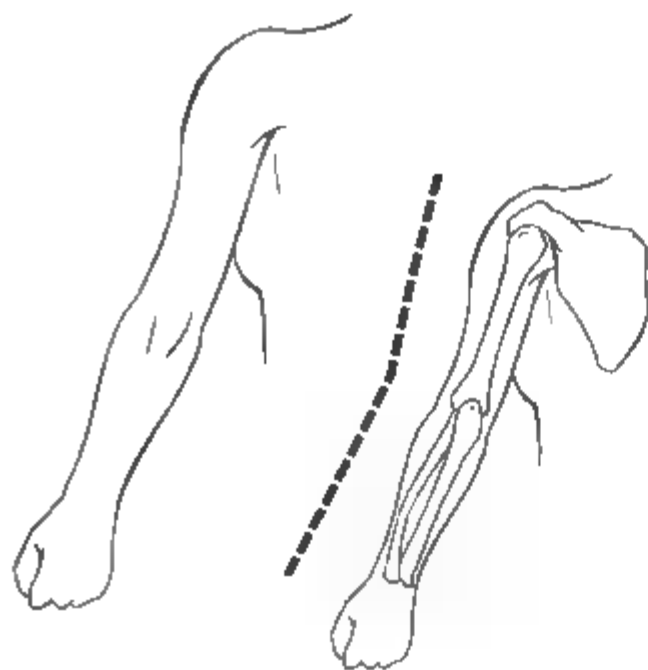
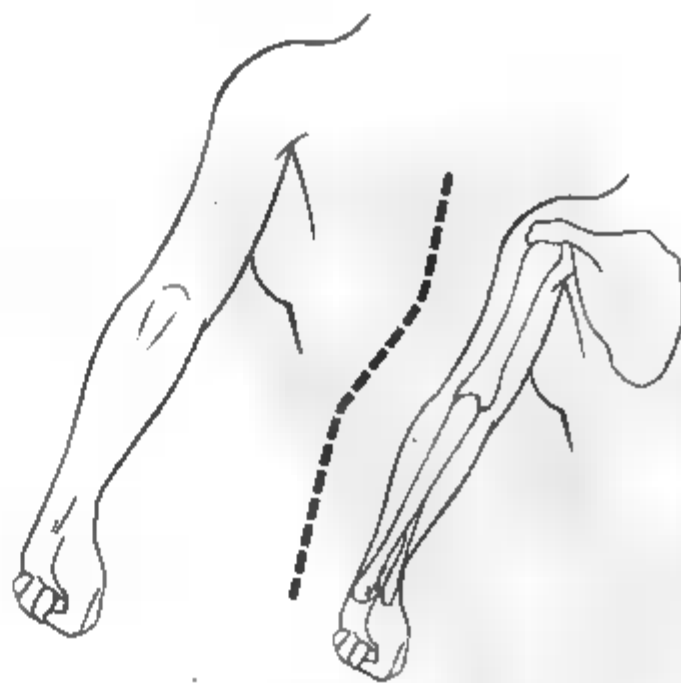
1. 手臂旋转的运动规律

　　手臂在做旋转运动时，手臂上的肌肉和骨骼都会跟着运动。在绘制时，可以通过外轮廓表现出来。

　　手臂向内侧旋转时，肌肉也跟着扭转，手臂的外形是笔直的。

　　手臂向外侧旋转时，肌肉比向内转时放松，所以手肘一下子涨大，可以用弧线表示。

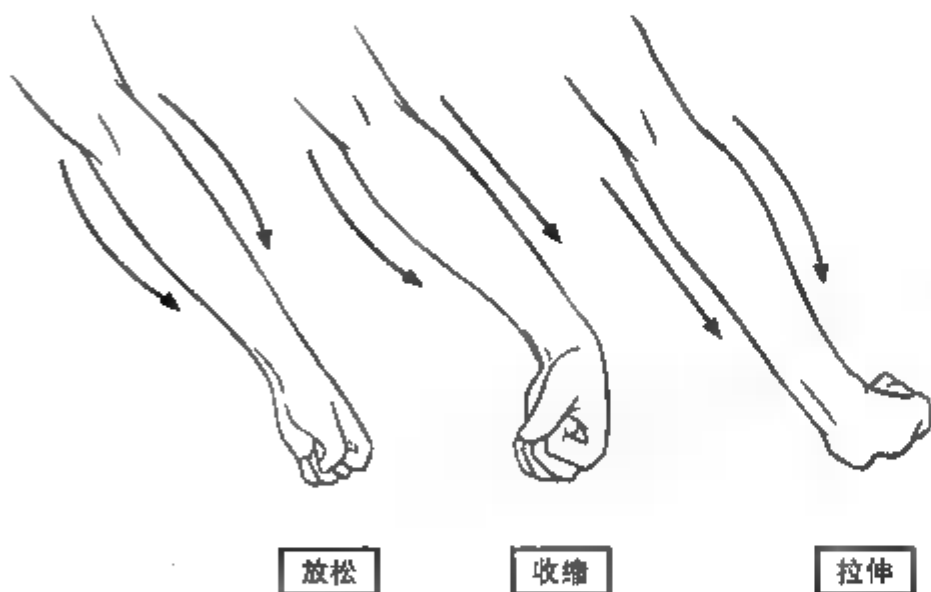
背面

手臂向外传

从背面看手臂向外侧旋转时，骨头不跟着手臂的旋转而变化，手臂的外轮廓是>形。

从背面看手臂向内侧旋转时，骨头跟随手臂的旋转而变化，手臂的外轮廓是S形。

当手臂抬起手心向下时，肘关节到手臂的线条变化很大。绘制时肘关节用弧线表示，从肘关节到手腕的线条均等变细。

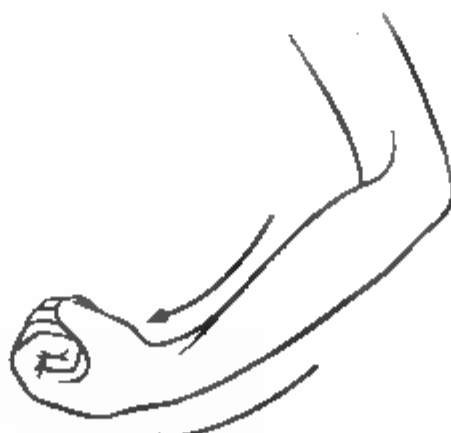
当手臂抬起手心向上时，肘关节朝下。绘制时手臂上边的线条相对平缓，手臂下面的线条从肘关节到手腕由一条弧线慢慢变细。

2．手腕的运动规律

放松　收缩　拉伸

手腕的各种动作会直接牵引到手臂上的肌肉，使手臂的外轮廓发生变化。

手腕在放松状态下，手臂上的肌肉是放松的，绘制时手臂轮廓用弧线表示。

手腕在向内收缩时，手臂外侧的肌肉拉伸，内侧肌肉收缩。绘制时外侧手臂用平缓的直线表示，内侧用弧线表示。

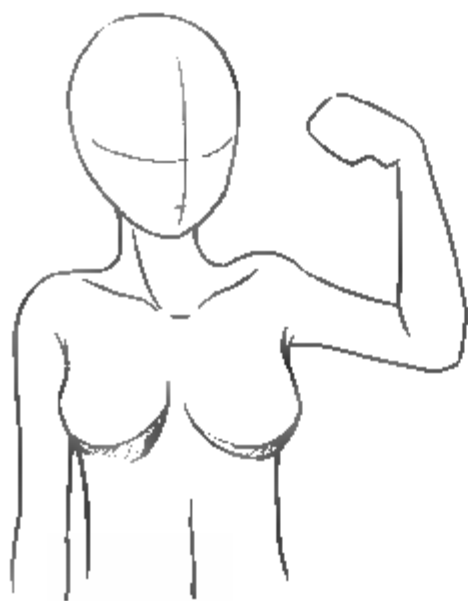
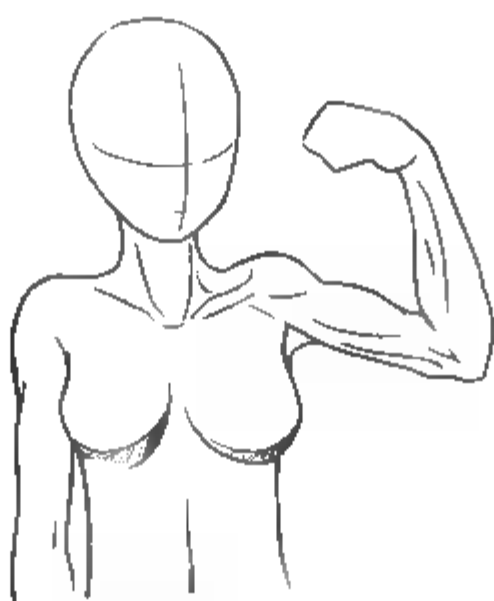
手腕在向外拉伸时，手臂外侧的肌肉收缩，内侧肌肉拉伸。绘制时与手腕向内收缩的绘制方法相反。

正常状态　向内侧转　向外侧转

2.7.3 不同类型的手臂

不同体型的美少女，手臂肌肉线条的表现方式也不一样。

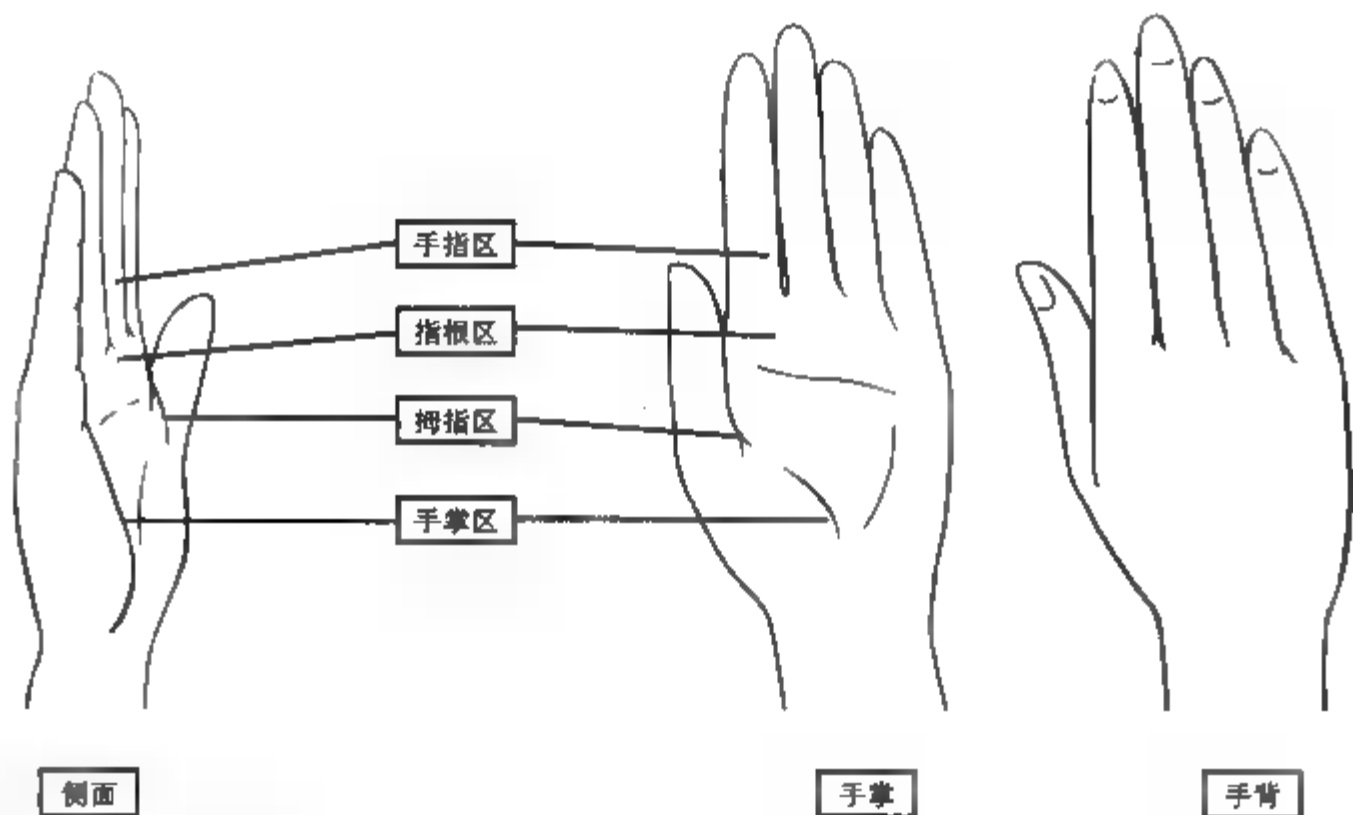
普通型美少女，手臂线条会比较流畅，在绘制时，用细小的弧线把肌肉线条简单的勾画一下就可以了。

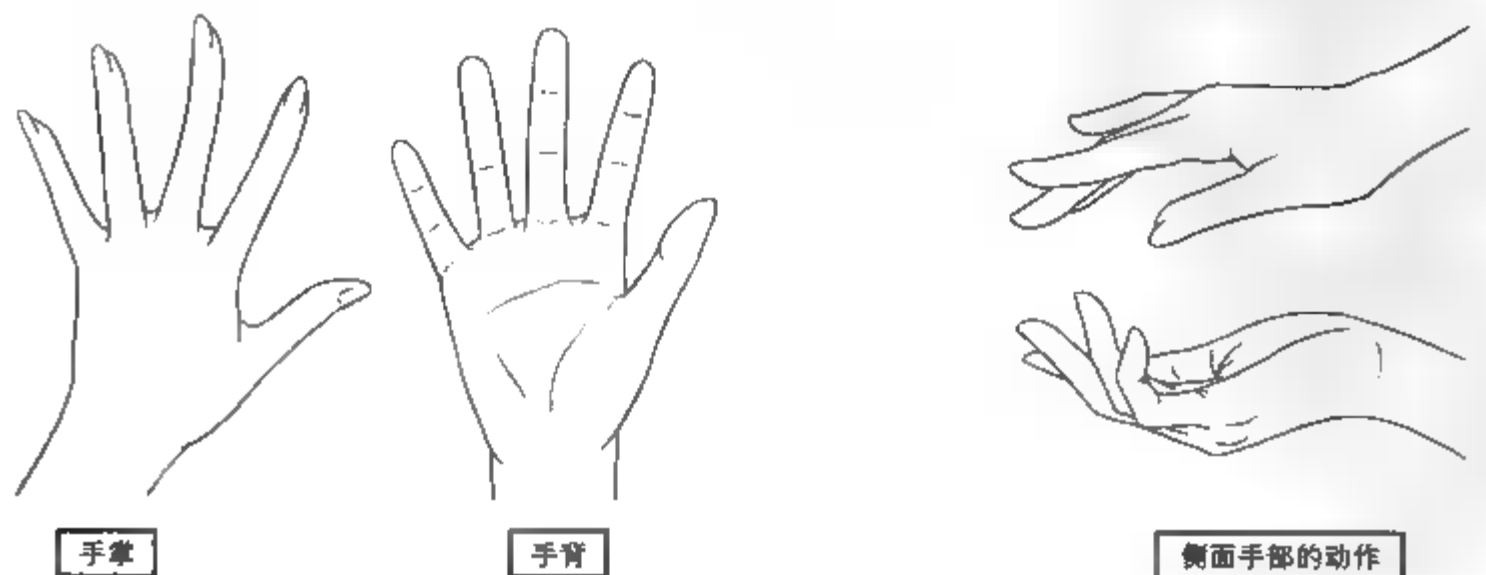
肌肉型美少女，由于手臂上的肌肉比较发达，在绘制时，线条要富有坚硬感，同时依靠线条的笔触也可以把肌肉的发达质感表现出来。

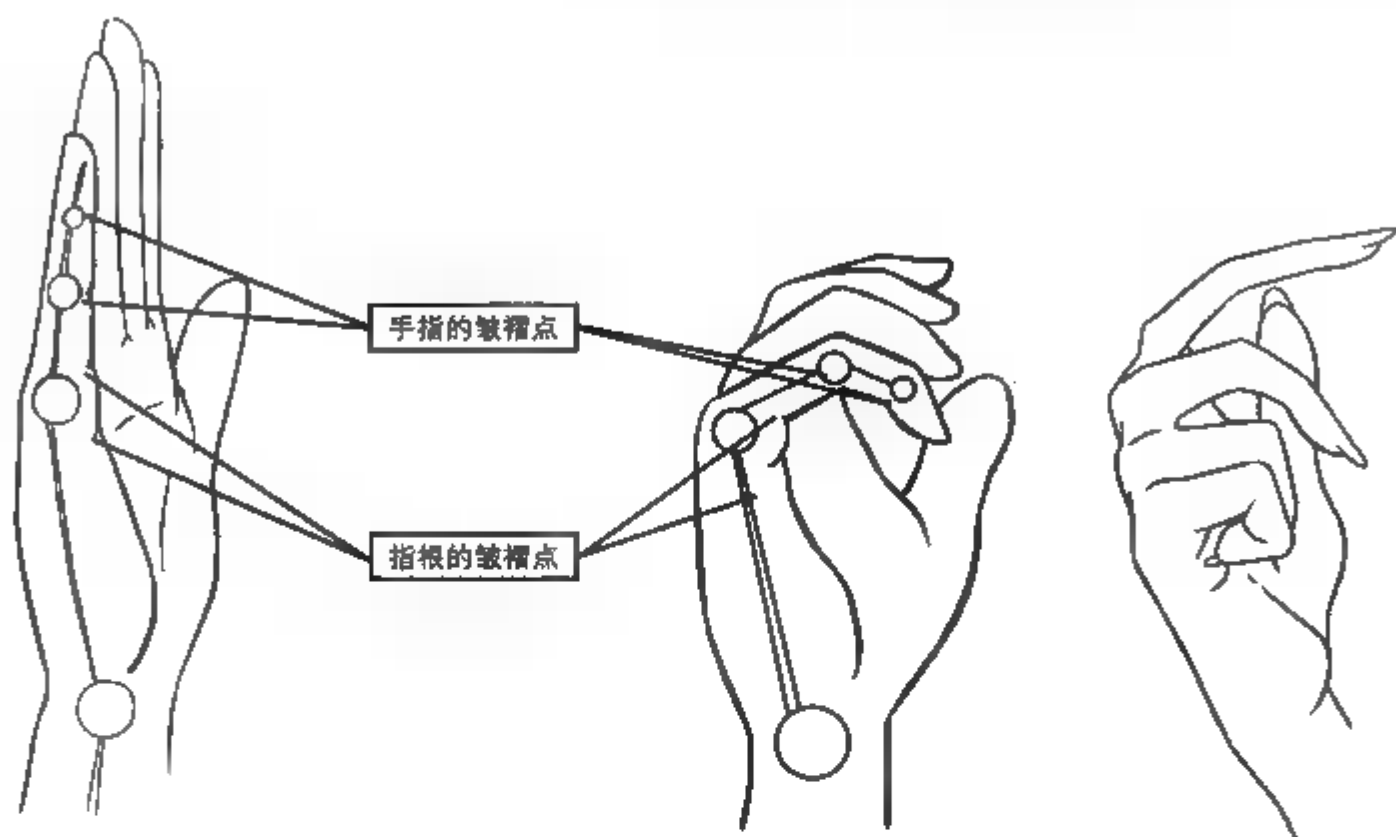
瘦弱型美少女，由于手臂上的肌肉不多，所以骨骼的形状就会很明显，在绘制时，手臂外轮廓不能画的太丰满，肩关节和肘关节部位要突出表现出来。

普通型　　肌肉型　　瘦弱型

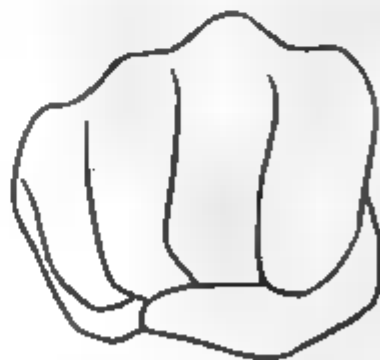
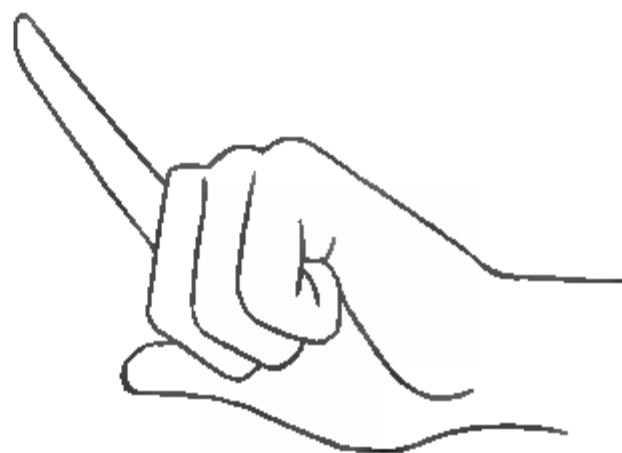
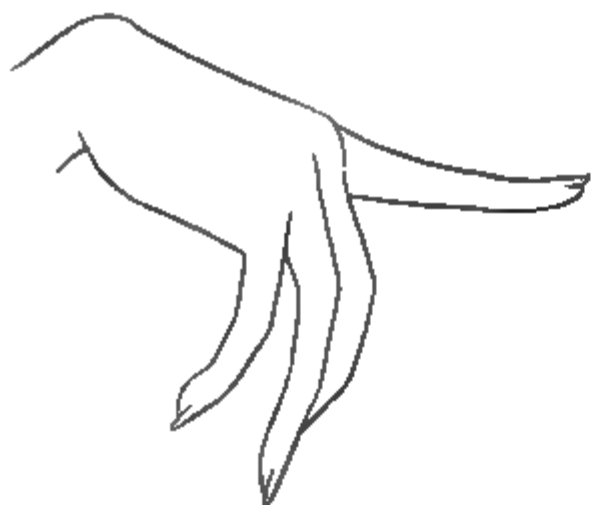
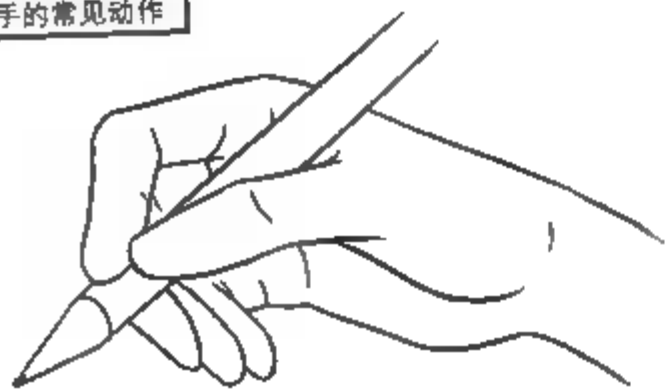
2.8 手部的画法

2.8.1 手部的结构

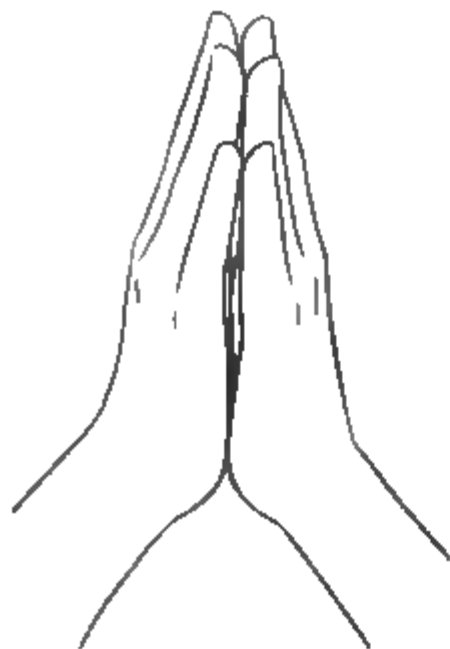
手部对于初学者来说不太容易掌握，其实在绘制手部的时候也是有窍门的。我们可以把手部分成4个活动区域，掌握这4个区域的变化，就能轻松的为美少女画出一双纤纤玉手了。

2.8

手指散开时，以掌心为原点呈分散状伸直。注意不是只有手指分开，掌心的地方也会跟着变大。

1、手指的运动规律

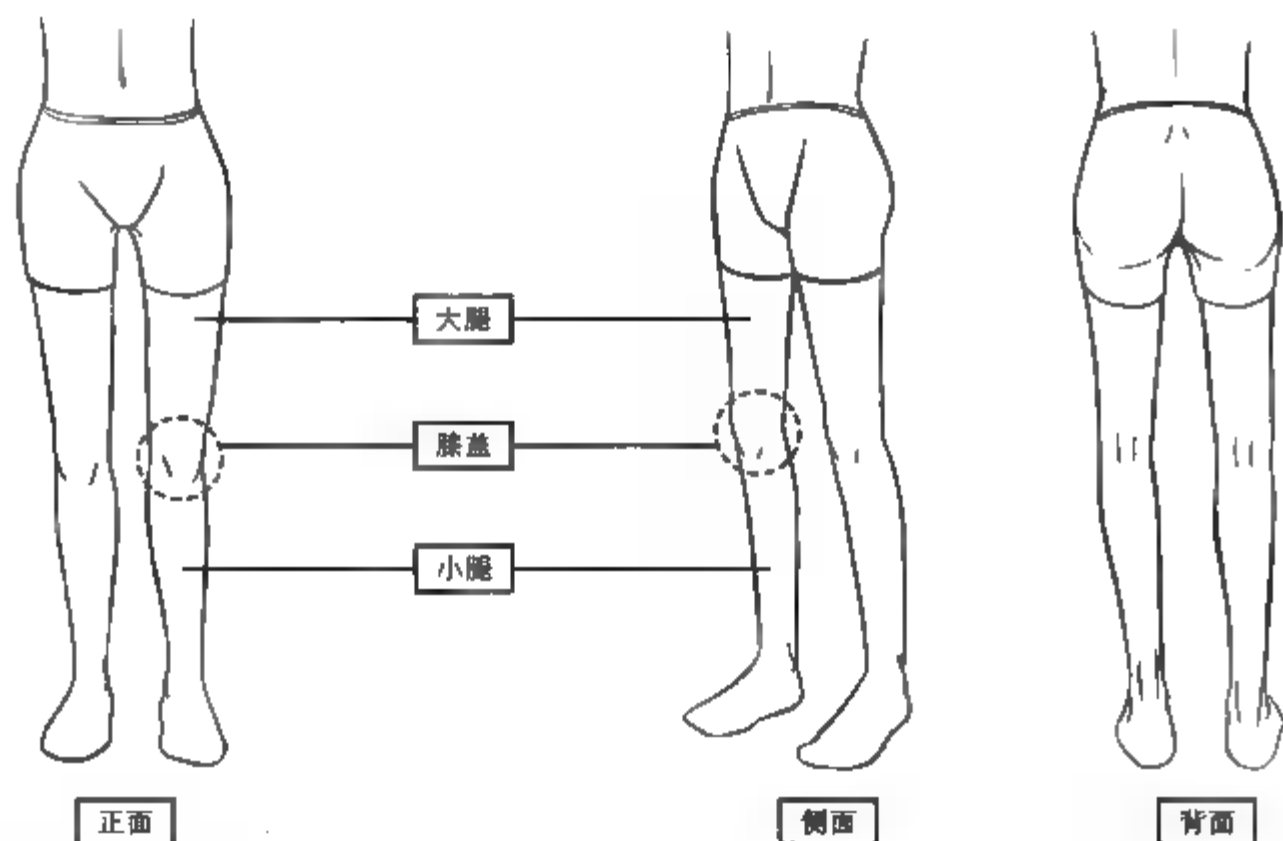
手指在手部的绘画过程中是最难的，通常手指画不好，整个手部看起来都会很呆板不自然。这里为大家介绍一个画手指动作的小窍门，在绘制时，手指有四个地方可以产生皱褶，掌握这些皱褶的位置，就能很自然的画出手指的动作了。

握拳时手部的动作

当手部握紧时，指腹与指根部接触，指头被收进拳头里，手指弯曲处产生皱褶，绘制时，要注意手指的透视关系和皱褶的位置。

2.手部的常见动作

单手的常见动作

双手的常见动作

对于初学者来说双手的动作比单手的动作更难掌握，绘制时，要注意手指交叉的线条，与手指之间的前后关系。

2.9 腿部的画法

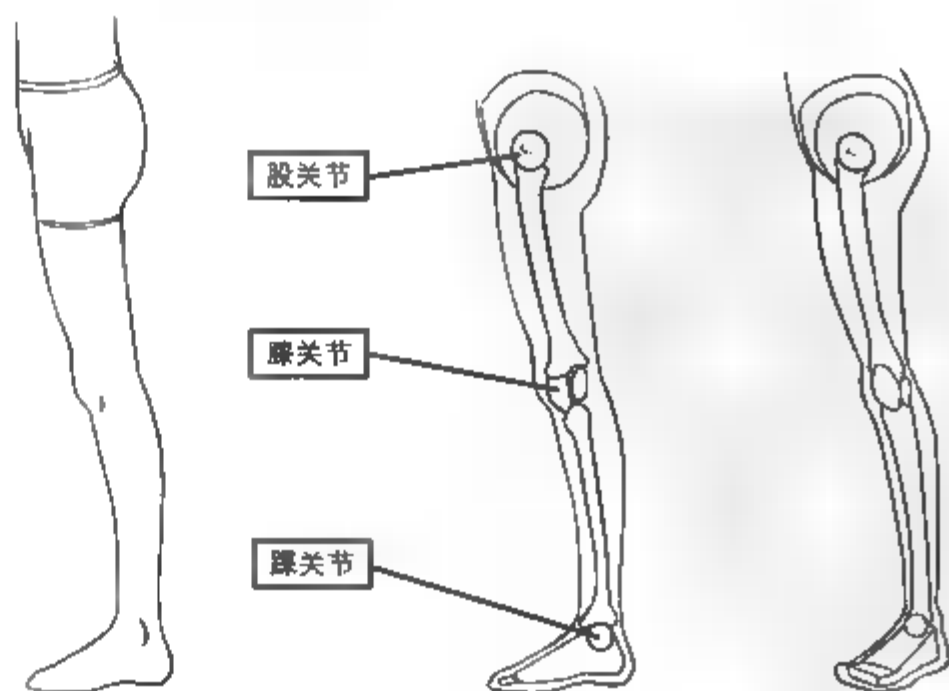
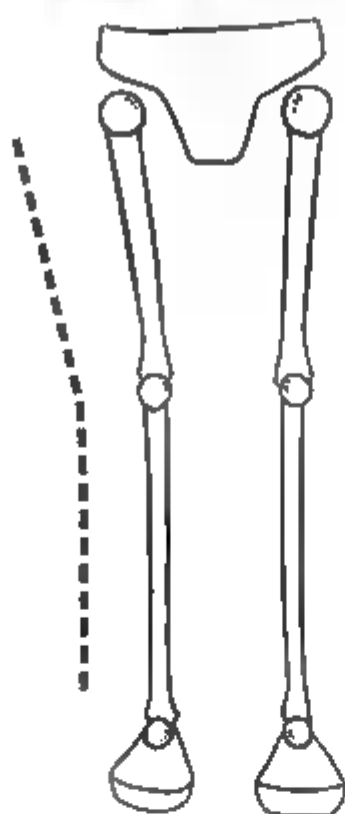
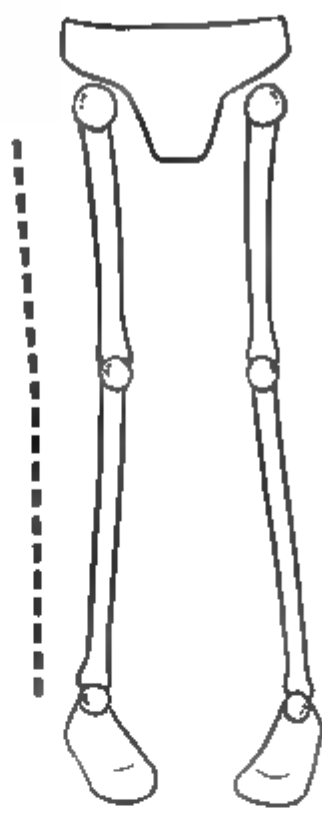
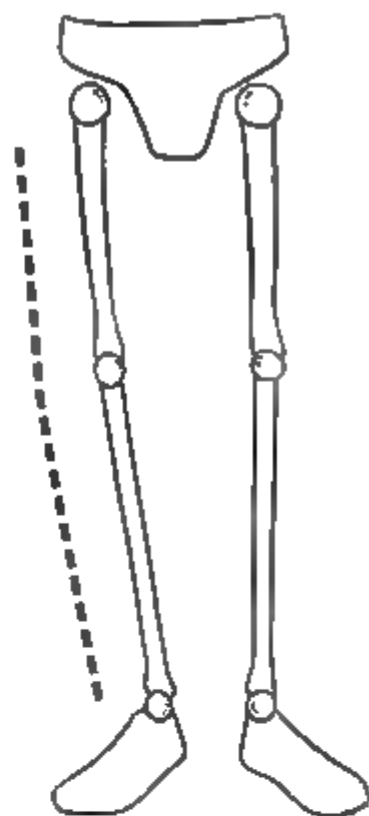
2.9.1 腿部的结构

腿部的外形轮廓其实很简单，要注意的是膝盖部分，膝盖是连接小腿与大腿的关节，也是大腿到小腿间最窄最突出的部位，是腿部最重要的运动关节。

2.9.2 腿部的运动规律

腿部没有手臂的运动灵活，所以动作相对也比较简单。主要是靠股关节、膝关节、踝关节的运动而变化。

1. 股关节的运动

侧面站立时，脚尖向前，大腿的肌肉起伏比较明显。

脚尖向外时，腿部的线是柔和的曲线。

当股关节旋转时，腿部骨骼也会跟着发生变化。

正常状态

向内侧转

向外侧转

2. ■关节的运动

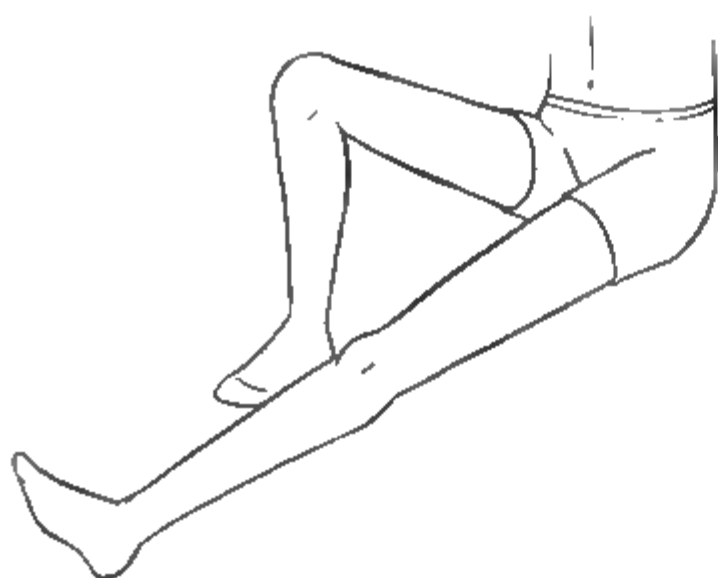
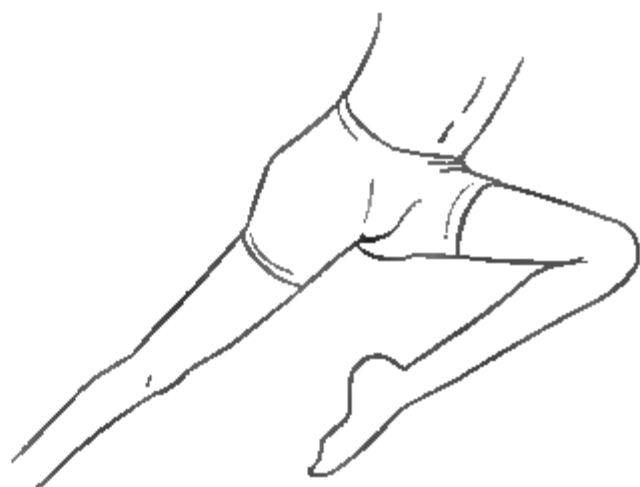
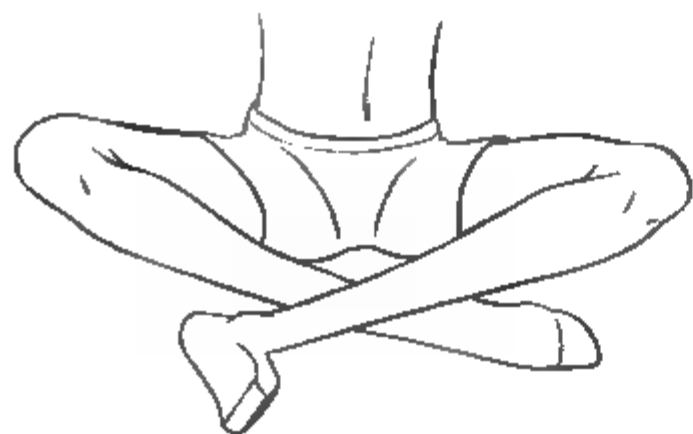
膝关节的运动通常只有两种，弯曲和伸直。

弯曲时，要注意小腿肌■的变化，并注意小腿与大腿的透视关系。

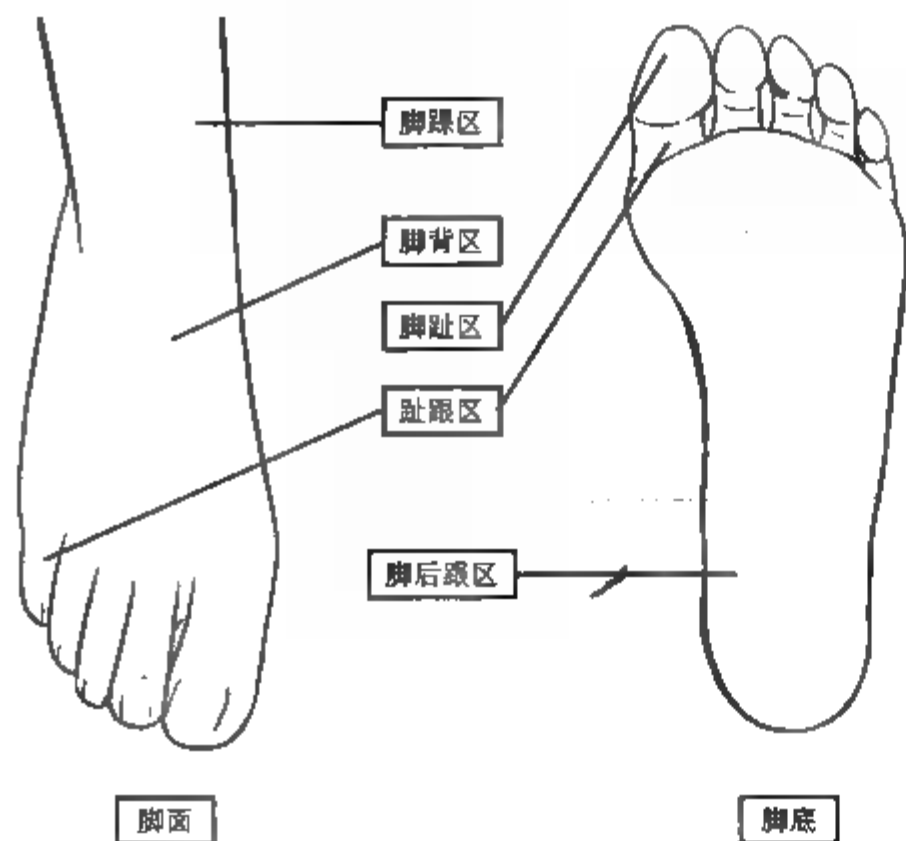
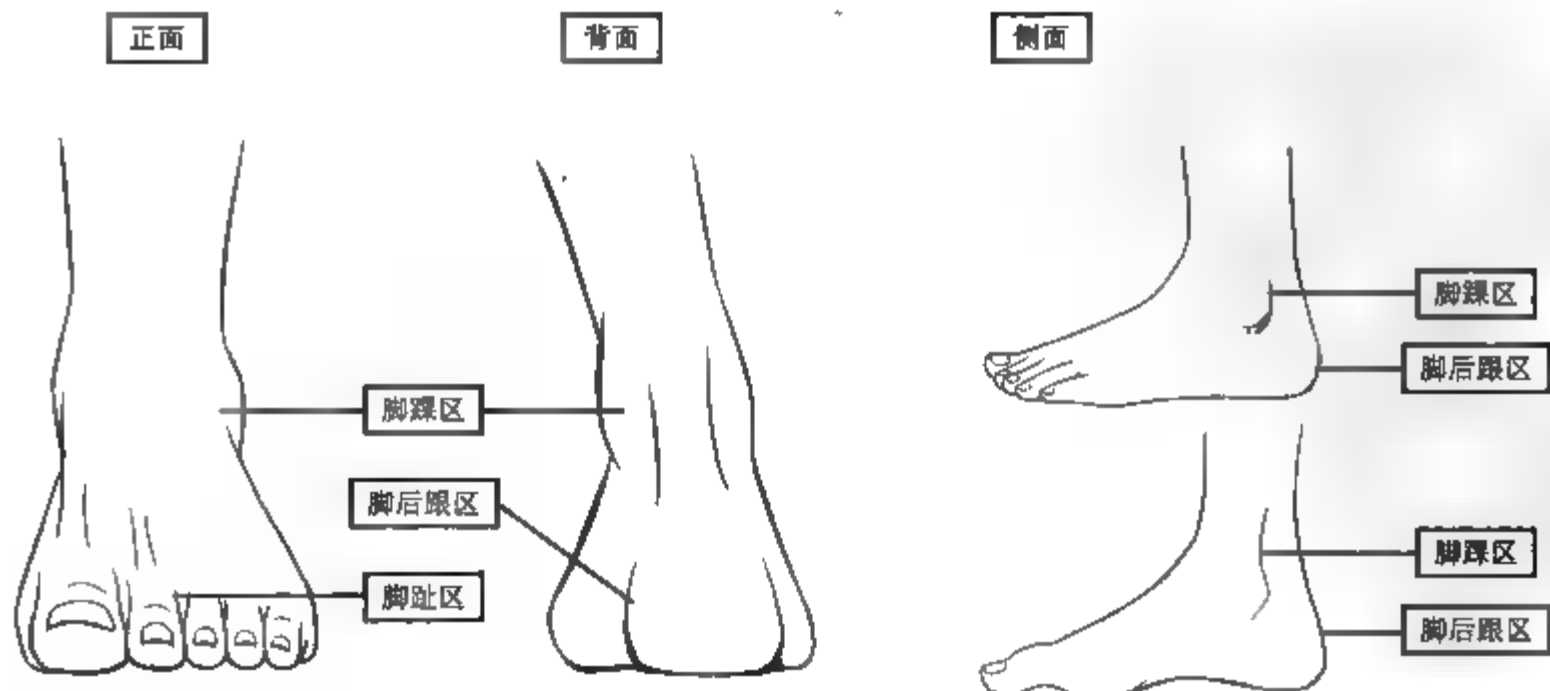
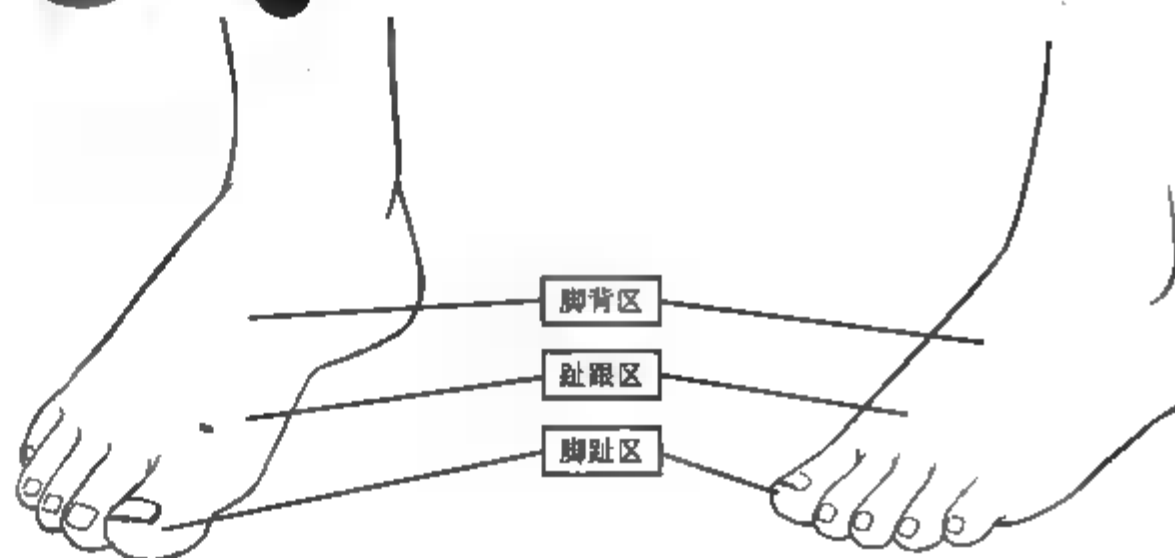
斜侧面

正面

侧面

2.9.3 腿部的常见动作

2.10 脚部的画法

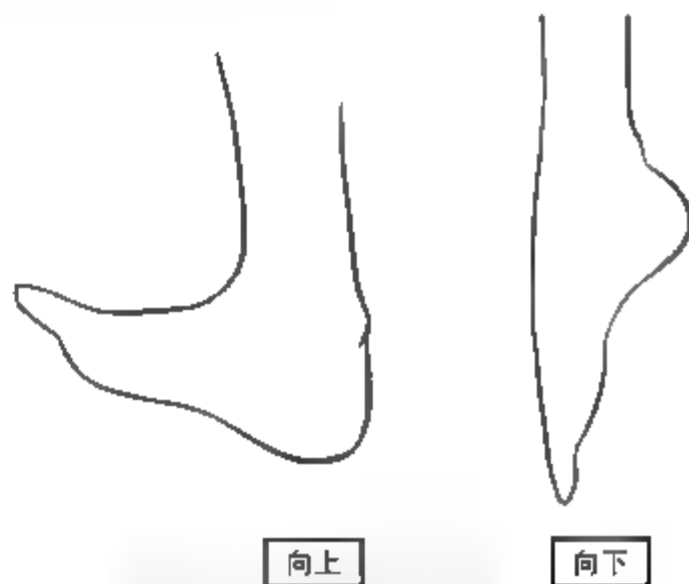
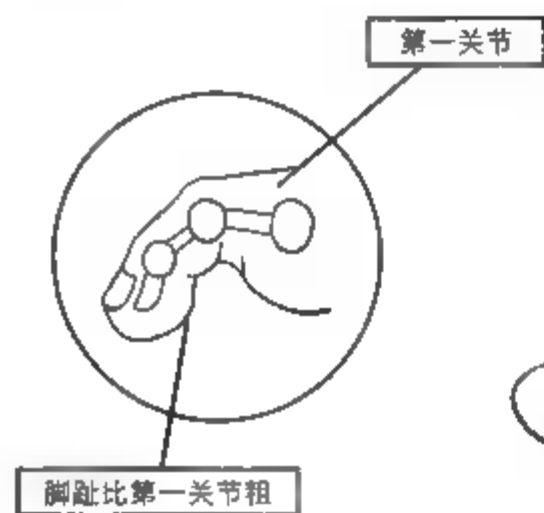
2.10.1 脚部的结构

对于初学者来说，美少女的脚部也是一个很难掌握的部位，但在绘制的时候也是有一些技巧和规律可循的。首先让我们来认识一下脚部的基本结构，我们可以把脚部分成5个区域来观察。

脚部的骨骼从侧面看是一个向上弯曲的弓形，所以脚心和脚趾根部是无法着地的。

2.10.2 脚部的运动

1. 脚踝的运动

脚踝是脚部最大的可运动关节。

当脚踝上下运动时，可运动角度有90度左右。

当脚底着地脚踝左右运动时，向外侧的倾斜角度只有很小的范围，而向内侧的倾斜角度有45度左右。

正常状态

2. 脚趾的运动

脚趾的运动是靠指关节带动的。
当脚趾向上扬起时，趾根部向下压，脚趾头是分开的。
当脚趾向下抠地时，脚趾并拢，指头与趾根链接处向上拱起。

3. 脚趾的常见动作

脚趾张开

脚趾并拢

大拇趾的运动

2.10.3 脚部的常见动作

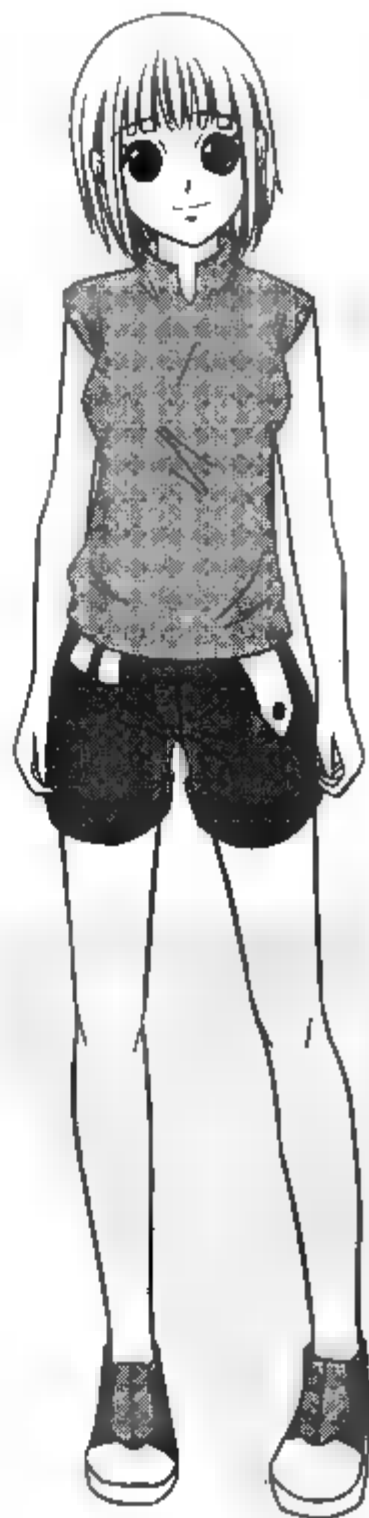
在日常生活中，除了外貌、衣着、体态之外，日常动作也是表达美少女角色性格的重要方式。掌握好动作姿态、动作表情的绘制，就能让我们笔下的美少女真正的活起来，使他们看起来更生动，更具有生命力。

本章我们要学习的重点是：美少女日常动作的绘制和美少女动作表情的绘制。

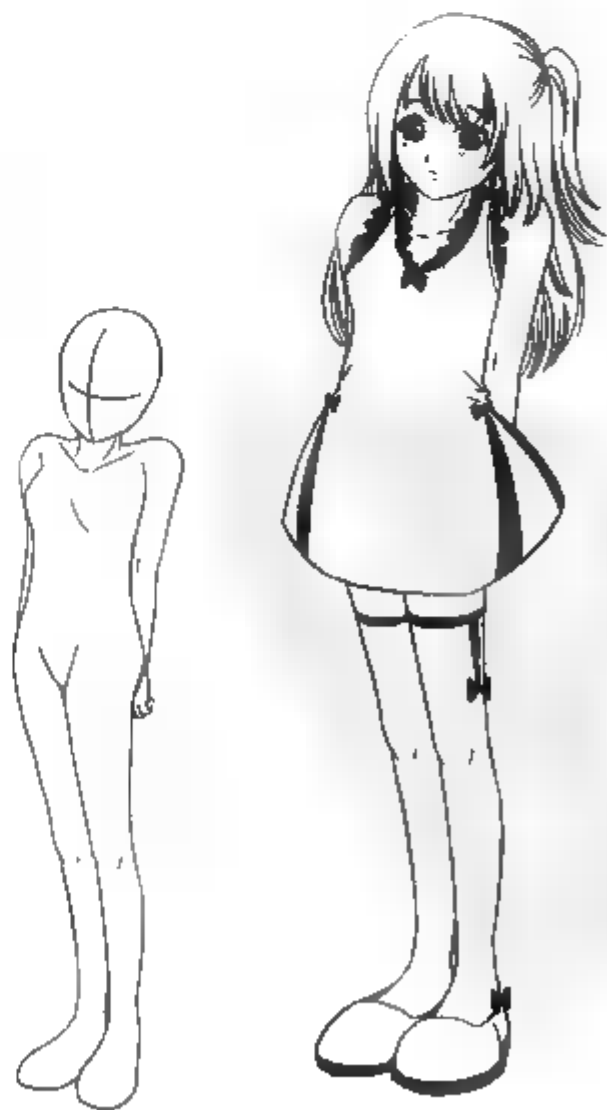
3.1 基本动作的画法

3.1.1 站姿的画法

标准站姿：双腿并拢，双手紧贴于胯间，重心在双腿之间。在绘制时，头部和身体的中轴线都是笔直的，两边身体轮廓基本对称。

自然站姿：双腿分开，双手自然下垂，身体重心偏向于左腿。在绘制时，头部微微向左倾，双肩自然下垂，身体的中心线呈S形弯曲状。

动态的站姿：在日常生活中站姿并不一定是静止的，我们在站立时也会做一些其他的运动，捕捉这些运动的瞬间，可以使呆板的站姿变的生动活泼起来。

让美少女头部向左倾斜，身体的中心线呈S形，双腿分开，重心放在左脚上，左手叉腰，右手自然下垂。由于身体各部位扭曲的幅度比较大，绘制时要用流畅的线条表现头发和衣褶在运动时的变化，再为人物加上俏皮的表情，这样一个动态中的站姿就大功告成了。

拘束的站姿：在感到紧张或者拘束的时候，四肢会向身体紧紧靠拢，肌肉绷紧，双肩也会微微向上耸起，形成一个自我保护的状态。在绘制时，抓住以上的这几点，再为人物加上一个紧张的表情，拘束的站姿就绘制完成了。

3.1.2 走姿的画法

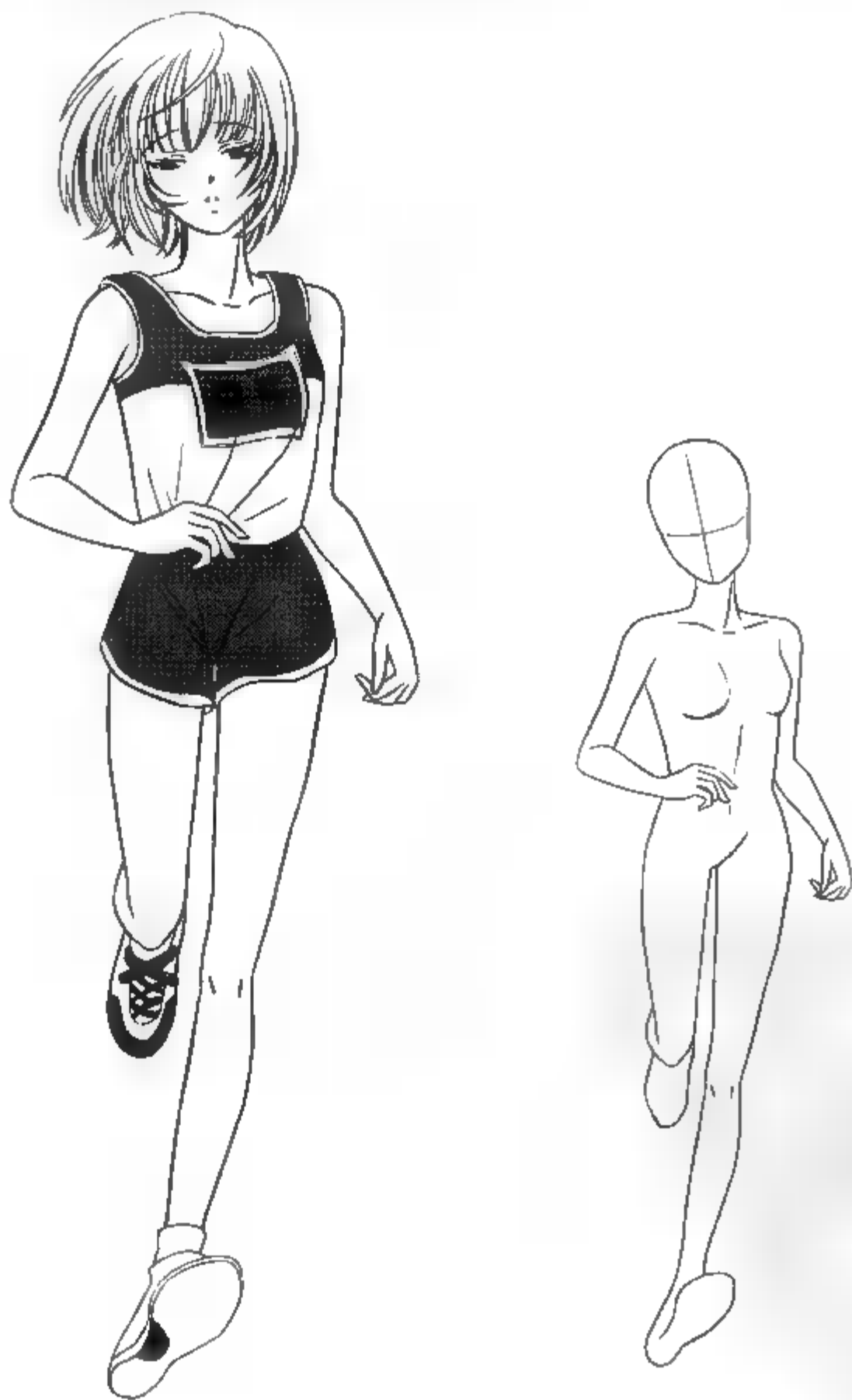
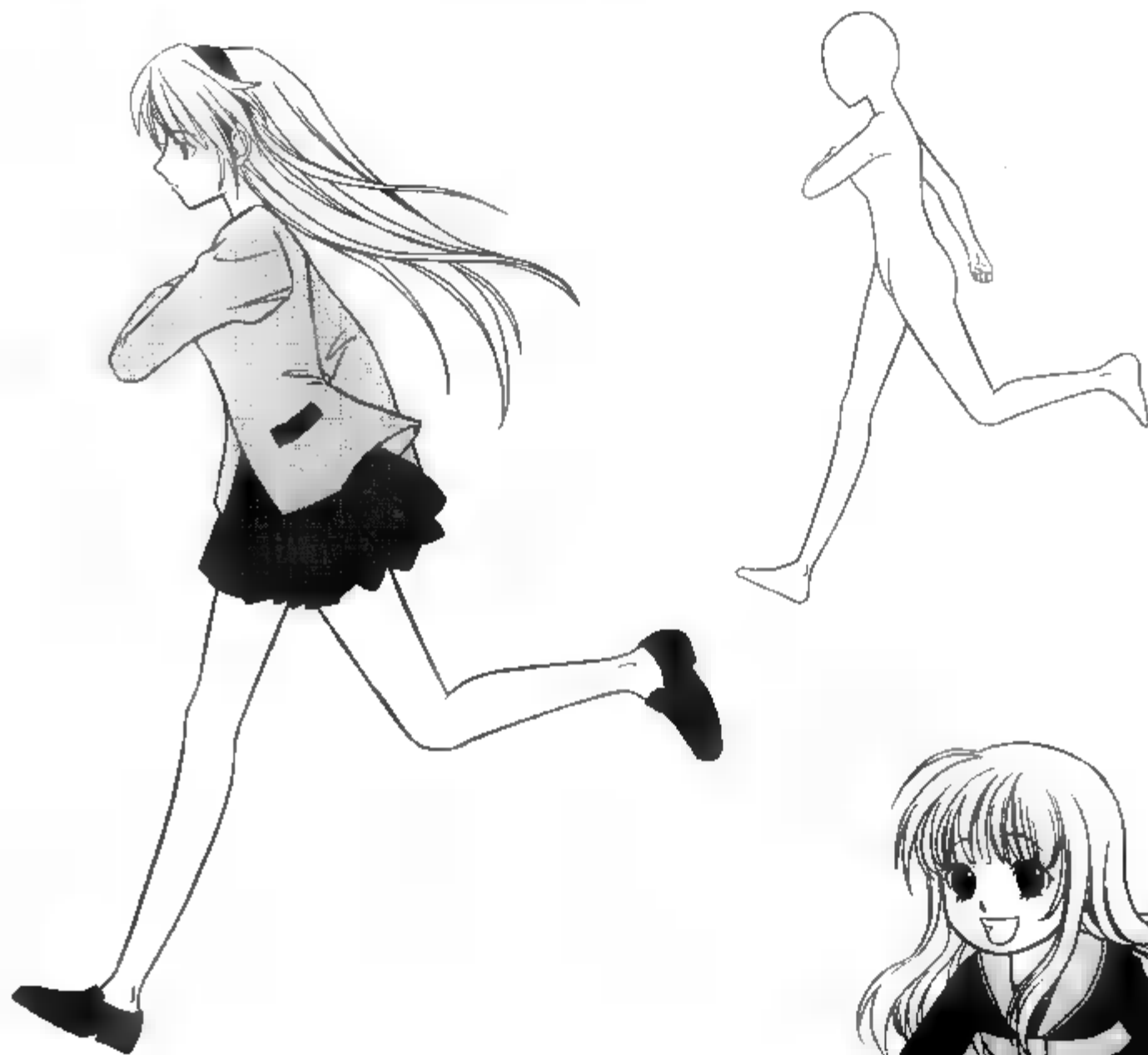
走路是我们日常生活中最常见的动作，不同性格的人物走路姿态也是不同的。为美少女绘制走路姿态的时候，要先多注意观察我们身边美少女走路的气质与动作，绘制前要在脑子里想好要表现哪种性格气质的美少女，这样在绘制时就会轻松许多。

可爱俏皮的走姿：正常走路的情况下，手臂通常会自然弯曲，但在绘制俏皮的走姿时，可以让胳膊伸直，手部撑开，手指向上翘，让人物有种很开心想要跳舞的感觉。挺胸抬头，脚步幅度可以配合手臂的动作，画的大一些，并且要注意手脚的前后问题，画成同手同脚就要闹大笑话了。

悠闲漫步时的走姿：走路的状态不仅能反映美少女的气质与性格，同时也能反映出美少女当时的心态和情绪。在悠闲漫步时，美少女的精神状态通常是放松的，注意力会分散在别的地方，甚至还可以在漫步时吃点东西。所以我们绘制时，腿部的动作幅度不用画的很大，身体的重心集中在右腿，眼神可以看向前方而不是手中的冰激凌。

正面的走姿：首先要确定走路时哪条腿在前，哪条腿在后。由于透视的原因，前面的腿要画的比后面的腿长，前面的腿部轮廓是笔直的，而后面的腿部轮廓是弯曲的。

3.1.3 跑姿的画法

正面的跑姿：在奔跑时，身体的中心线是S型。以腰部为界限，上半身与下半身呈扭曲状。与正面走路的绘制相同的是，在绘制前要先确定奔跑时哪条腿在前哪条腿在后，与之不同的是奔跑时腿部幅度比较大，透视关系也就跟着变大了，由于脚步迈的大，绘制前腿时，还能看的大面积的脚底。

侧面的跑姿：从正侧面看，跑步的动作幅度就很明显了。在绘制时要注意身体的中心线是向前倾斜的，前脚脚尖向上翘起，手臂抬起的最大幅度不可以超过肩膀。为美少女绘制奔跑中的头发和服装时，要用流畅的线条来表现。

斜侧面的跑姿：在绘制时要突出前臂的运动。由于透视的关系，后臂看起来比前臂要细一些。右腿在运动中会挡住左腿的部分轮廓。如果奔跑的步伐比较大，身体也会跟着扭动和倾斜。

3.1.4 坐姿的画法

坐姿也是日常生活中最常见的动作之一，很多时候我们都需要坐着完成一些事情，比如上课、吃饭、写字等。下面让我们来学习一下坐姿的画法。

斜侧面的坐姿：在绘制时，斜侧面的坐姿是很好表现的。美少女在坐立时，身体的重心都集中在臀部与大腿上，上半身的画法与站立时没有太大的差别，在放松的状态下腰部略有弯曲。注意女生在坐立的时候双腿的开合幅度不会很大，尤其穿裙装的时候，基本都是并拢的，脚部在放松的情况下可以自然摆放。

侧面的坐姿：正侧面的坐姿在绘制的时候也是很好掌握的。首先要记住当我们坐下的时候，臀部是不能完全坐在椅子上的，如果后背贴在椅子背上的话，腰部与椅子的拐角处会有一定的空隙。其次从正侧面看前面的大腿会把后面的大腿挡住，但并不是完全都被挡住了，在绘制时，还是要用短小的线条隐约的把后面的大腿表现出来。

正面的坐姿：在绘制的时候，正面的坐姿是最难掌握的。由于透视的关系，大腿的轮廓线条要缩短，当双腿交叉坐立时，我们可以把大腿看成是两个透视的圆柱形，再在圆柱形的基础上找到腿部肌肉的轮廓线，这样正面双腿交叉的坐姿就画出来了。

3.1.5 蹲姿的画法

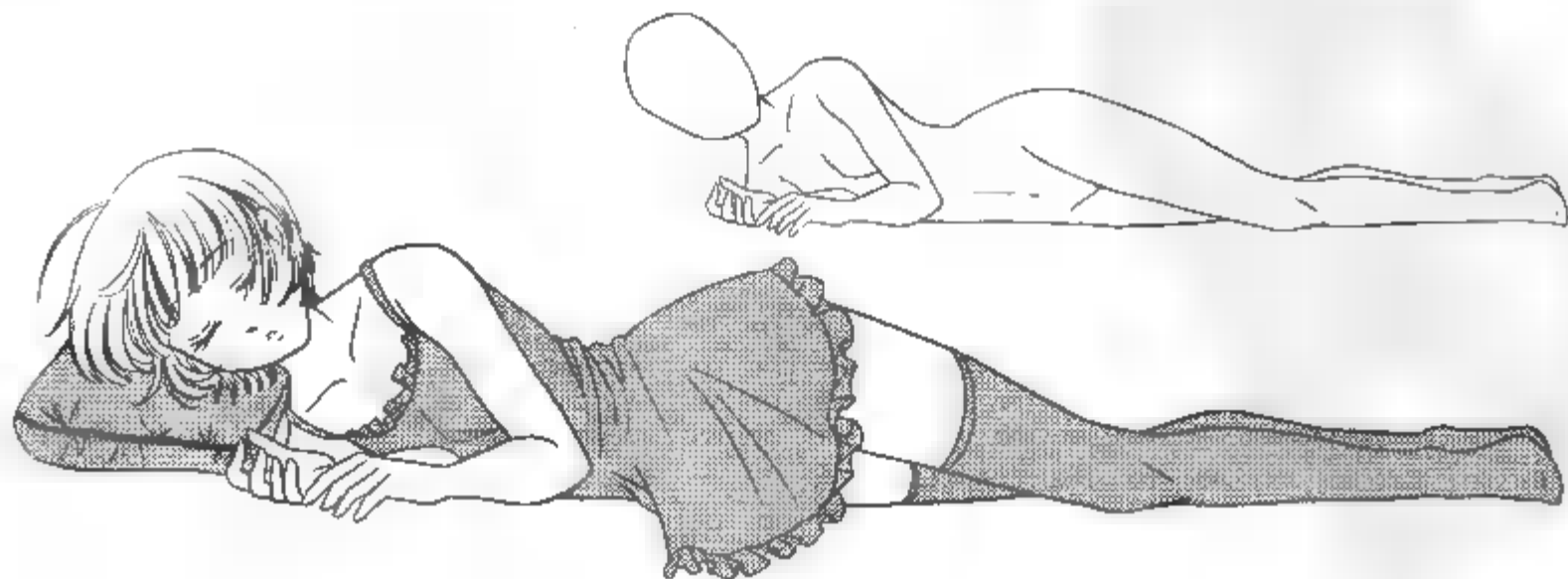
侧面的蹲姿：蹲姿在日常生活中也是很常见的动作。在绘制时，要注意这几点，从颈部到臀部的肌肉会大幅度拉伸，可以用一条平滑弯曲的弧线来表现，腿部由于挤压而变形，小腿的弧度要突出出来。蹲在地上时，脚底整个都贴在地面上，为了保持平衡双脚微微张开。

单膝跪地的蹲姿：当美少女穿裙装的时候，蹲下的动作就有些不方便了，这个时候就可以用这种蹲姿来避免尴尬。在绘制时，身体的中心线呈S形，重心都集中在跪下的那条腿上，并且要注意为了保持平缓两只脚都是脚尖着地。

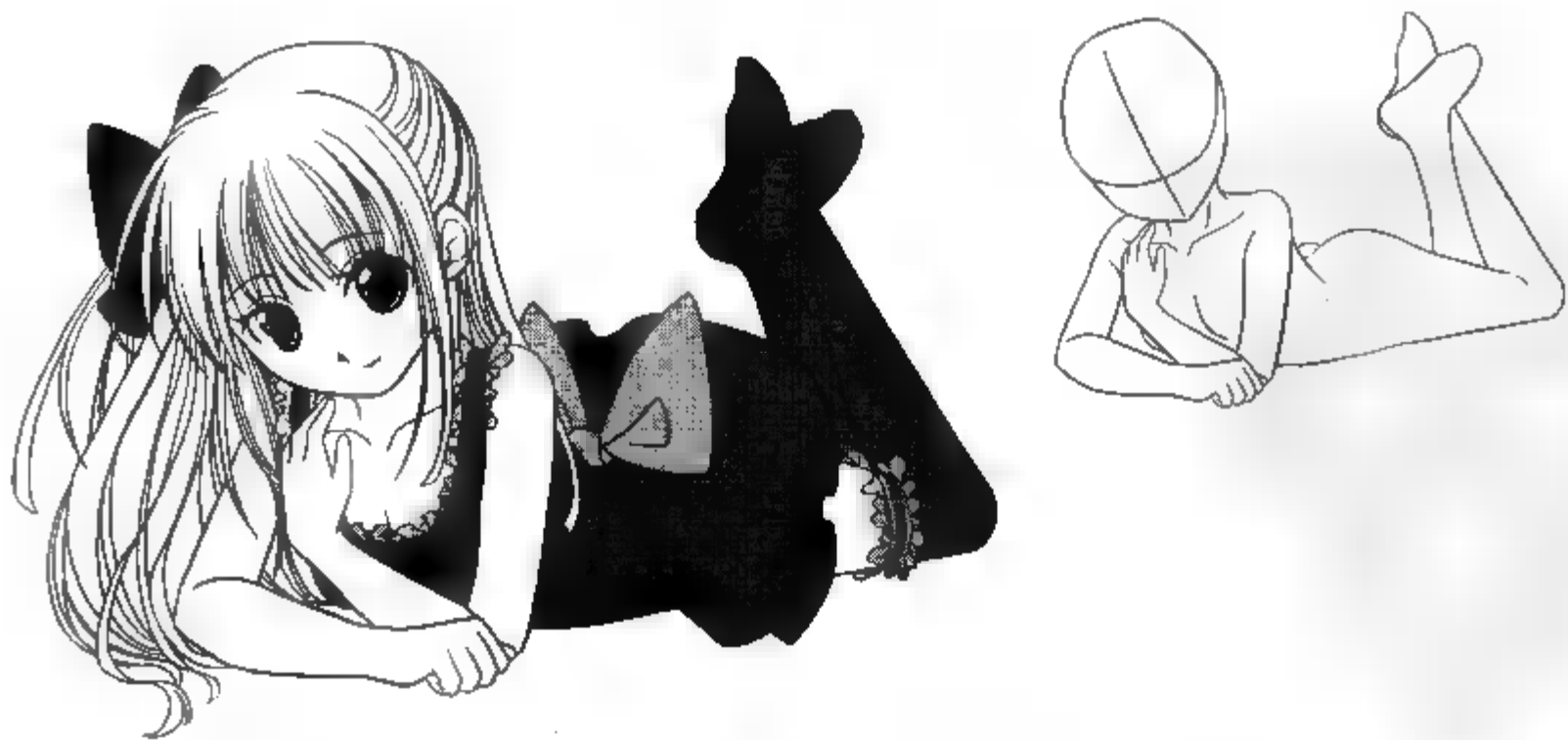
斜侧面的蹲姿：与正侧面的蹲姿不同，侧面的蹲姿可以看到后面腿部的小腿。在绘制时，要注意膝盖的厚度，为了保持平缓，双脚要微微张开，双脚脚尖着地，重心平分于两脚脚尖之间。

3.1.6 睡姿的画法

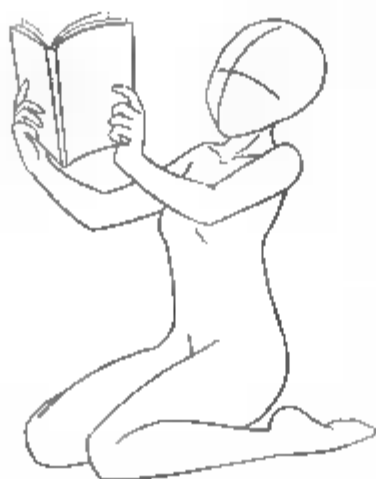
侧睡的姿势：美少女侧睡的姿势在睡姿中相当难画。绘制时，脊椎的线条呈弯曲状，由于受到枕头和床的影响，上半身与下半身是相对扭曲的，手臂弯曲，手部自然放到枕头上，腹部肌肉向内微凹，双腿自然弯曲。在为美少女绘制头发和服装的时候，要注意线条会受到床和枕头的影响。

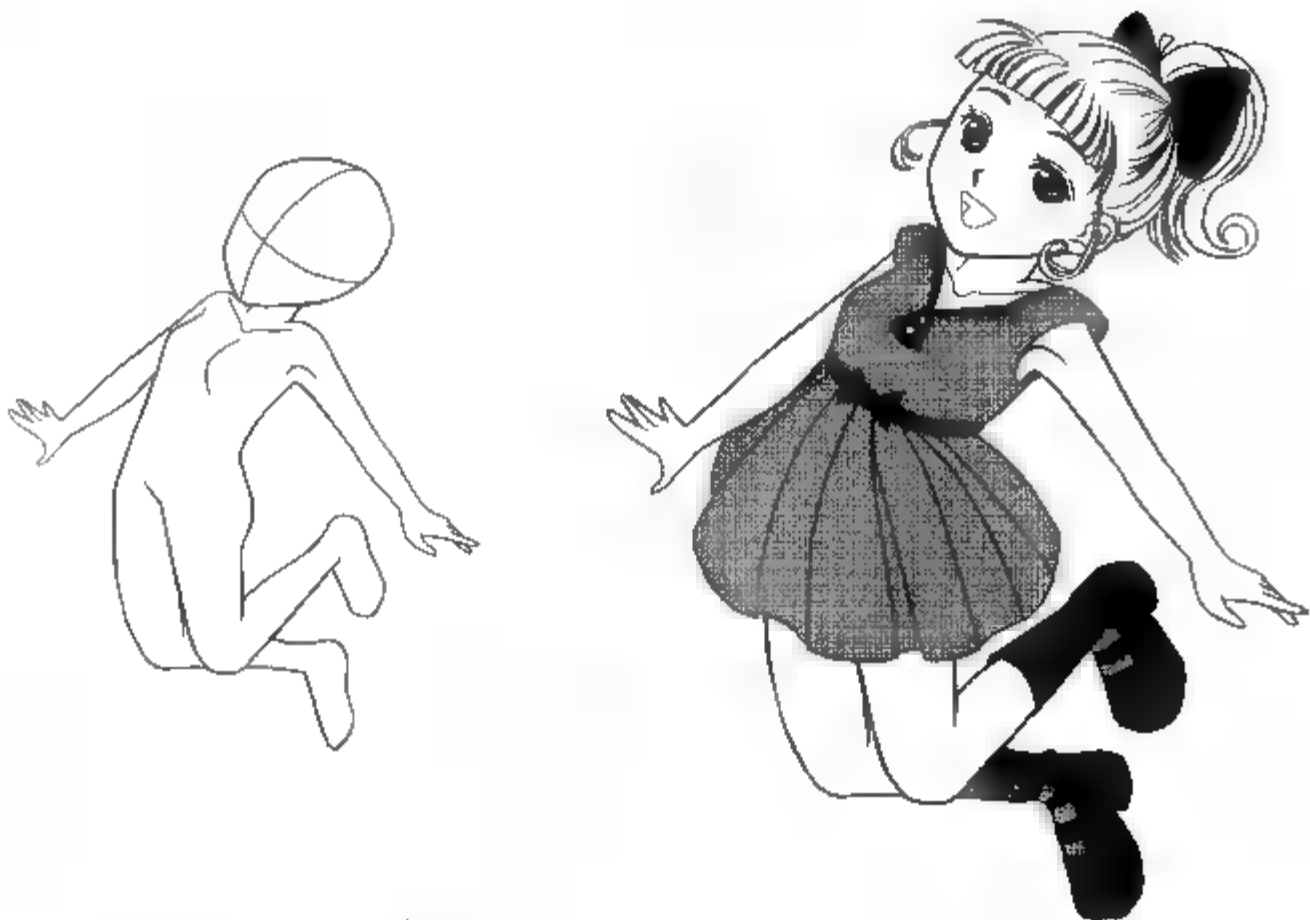
正面的睡姿：只有一边接触床面时，要注意腰部线条的变化，接触床面的一边，轮廓线是平缓的直线，而另一边腰部的凹度很深。有枕头时，一定要画出倚靠的感觉，头部躺在枕头上，肩部的高度绝对不能比枕头高，上面的腿放到床面上时会挡住下面腿部的局部线条，绘制时可以用短小的线条隐约勾勒出下面腿的位置。

3.1.7 趴卧的画法

斜侧面的趴卧：在放松状态下，头部枕在小臂上，要注意脸部与小臂接触时肌肉的变化。由于透视的关系，上半身被胳膊和头部挡住了，后面的大腿被前面的大腿挡住了，所以在绘制时可以不用画，小腿翘起，脚部是完全放松的状态。绘制时，要注意头发、服装与地面接触时的线条变化。

前臂支撑的趴卧：由于上半身的重量全部集中在手肘与小臂上，所以在绘制时要注意小臂与地面接触后肌肉的变化，双肩向上提起，锁骨呈一个倒八字形，并且手臂基本把胸部和腰部的轮廓线条挡住了，小腿翘起，前脚脚尖向上绷紧。

3.1.8 跪姿的画法

斜侧面的跪姿：跪坐时的腿部姿态是最难掌握的。双膝张开，注意膝盖的厚度，大腿肌肉被上半身的重力挤压，肌肉被压扁。在绘制大腿轮廓时，要比平时绘制的粗一些，由于臀部坐在左脚上，所以左脚小腿的轮廓线条被臀部挡住了。

小腿分开的跪姿：在绘制腿部线条时，要仔细观察美少女腿部肌肉的变化，由于身体上半身的重量都集中在臀部与大腿上，所以肌肉会被重力压扁，绘制的时候要注意大腿与臀部轮廓的变化，小腿不是压在大腿下面时，会帮助大腿分担少量上半身的重量，腿部的肌肉线条也会发生变化。

3.1.9 跳跃的画法

身体向后倾的跳跃：当美少女跳起来，身体向后倾斜的时候，脊椎是呈“弓”字形的，双臂随着跳跃自然张开，腰部弯曲，双腿弯曲的幅度可以不用都一样。由于向上跳跃，头发和服装都向反方向运动。

身体向前倾的跳跃：与后仰的跳跃基本相同，只是因为透视的缘故，头部要比身体略显大一些。

3.1.10 跌倒的画法

向前跌倒：身体向前跌倒看上去与趴卧有些相同，都是身体前面向下，但与之不同的是，在跌倒的瞬间身体是悬空的，下面的轮廓线条不与地面接触时，不会受到影响且产生变化。跌倒的瞬间，四肢、头发与服装会向反方向运动。

向后跌倒：身体向后跌倒的绘制与坐姿有些相同，都是臀部先着地。但与之不同的是，跌倒的瞬间腿部会向上抬起，肩膀也会向上提，头发和服装也同时向上运动。

3.1.11 其他动作

喝水：在喝水的时候，着重刻画手捧杯子的动作。虽然里面那只手会被杯子挡住，但在绘制时，脑子里还是要考虑整只手的动作。

吃饭：在绘制吃饭的动作时，要着重刻画拿筷子的动作，注意手指与筷子的关系。

3.2 表情动作的画法

在美少女做动作的时候不仅可表现出当时的姿势和动态，也可以通过动作来反映美少女当时的心态和情绪，这种动作我们称之为表情动作。

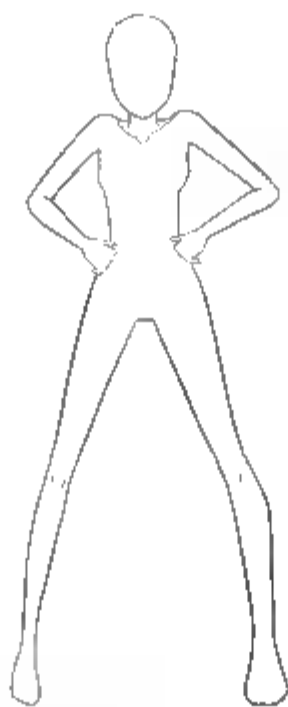
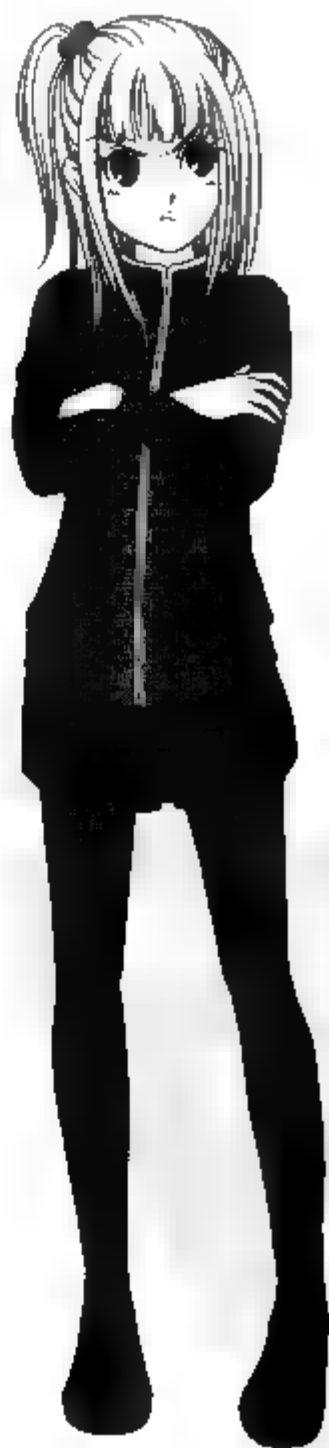
3.2.1 喜

捧腹大笑。身体弯曲，头部向下，双手捂住肚子的动作表示已经笑到肚子疼了。

豪爽大笑：在美少女非常开心时观察她们开心的动作，也能判断出美少女的性格特点。双手握拳，一只手举过头顶，由于太过兴奋高兴的跳起来，通过这个动作能看出这位美少女是一个性格非常直率豪爽的人。

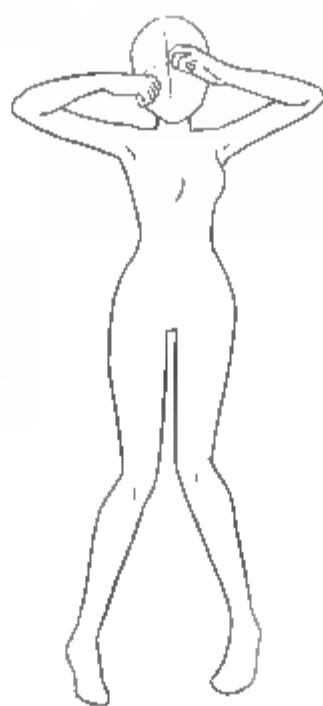
含蓄的笑：性格很文静的美少女在非常开心的时候，动作幅度也不会特别大，头部微微低下，双手合十放在脸侧，双膝并拢，会给人一种腼腆害羞的感觉，但翘起的[illegible]脚又能表现出这位美少女现在非常的开心。

3.2.2 怒

将美少女身体的重心向下移，一只手握拳举到头侧，双腿分开，左腿下弯，表示这位美少女现在心情非常激动，正在怒吼。

双肩耸起，双手叉腰，两腿大开，这是很常见的表示美少女在生气的动作。

头部微微向左歪，眼睛的视线与头部是一个方向。双手交叉抱在胸前，双腿自然分开。表示美少女在埋怨、撒娇或者生闷气，总之愤怒的情绪还不是特别强烈。

3.2.3 哀伤

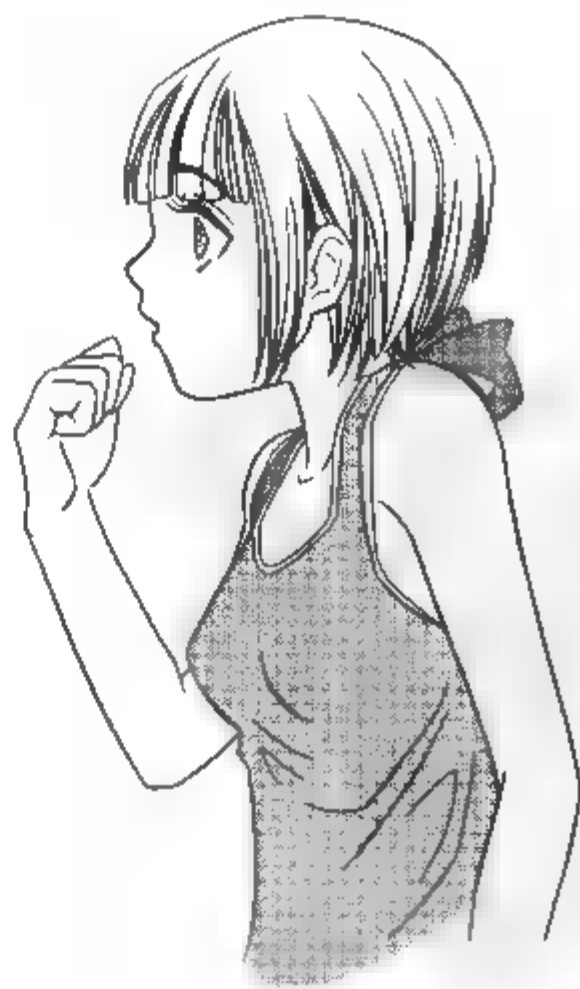
在非常悲伤时，不通过脸部表情，用动作也能直接表达出来，低头，用手遮住脸部，会给人一种掩面哭泣的感觉。双腿分开跪在地上，会让美少女看上去有种无力感，这个动作更加深了悲伤的情绪。

抬头，嘴巴大张，双手放到眼前，表示在擦眼泪。双脚分开双膝并拢，重心下沉，这是最长见的放声大哭的动作。

身体向前弯曲，低头，双肩下垂，双手放到膝上，这种动作会让人觉得这位美少女在发愁，很失落的样子。

3.2.4 惊

当我们受到惊吓的时候，身体会缩成一团，腿部蜷起放在胸前，这是最长见的自我保护的动作。眼睛睁大，双手捂住嘴巴，表示美少女因为太过吃惊，而不敢发出声音。

嘴巴大张，手指伸开放到嘴边，做出要捂嘴巴的动作。脖子微微向前伸，表示这位美少女看到了让她惊讶到难以置信的人或东西。

拳头紧握放在嘴边，双肩耸起，锁骨向上提，[illegible]体现出人物紧张不安的情绪，注意侧面肩部的线条轮廓。

3.2.5 疑惑

在感到疑惑的时候，手部会不自觉的放到脑后，做出思考想事情的动作，再加上抬头，视线向上看，嘴巴张开，眉毛呈八字形，一个表现美少女感到疑惑的动作就绘制出来了。

歪头，一只手放到嘴边，另一只手托起向上抬的手臂，双肩耸起，也会给人一种疑惑并思考的感觉。

3.2.6 自信

双手握拳，举过肩膀，表示这位美少女非常自信，挺胸低头，视线看向前方，会给这种自信增加许多力量感。

“V”形手势，是表示胜利自信的标志。一只眼睛闭起，一只眼睛睁开，嘴巴大张，做出坏笑的表情，表示这次的胜利非常轻松。

3.2.7 害羞

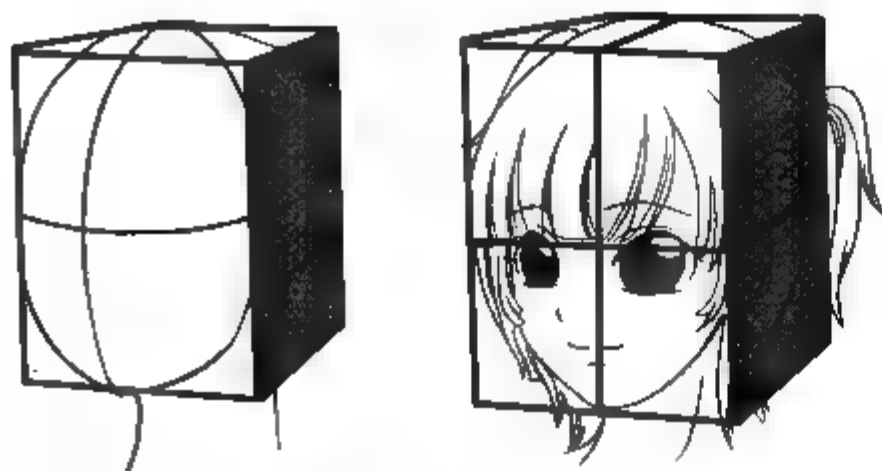
美少女在害羞的时候，通常头向一侧低下，双肩向上提起，有种要将头部埋在肩头的感觉，双臂紧贴于身体两侧，将双手放到身后的时候，更能突出双肩高耸的感觉，当手部放在前面时，双手交叉紧握会给人更加紧张拘束的感觉。当双腿紧紧并拢时，膝盖可以微微弯曲，将身体重心向下移，当双腿分开站立时，可以让其一只脚的脚尖着地，做出由于害羞而踢地面的感觉来。

在我们掌握了美少女的身体结构之后，还要清楚美少女身体的透视关系。合理的运用身体的透视关系，能让我们更准确的绘制出各种不同角度的美少女。

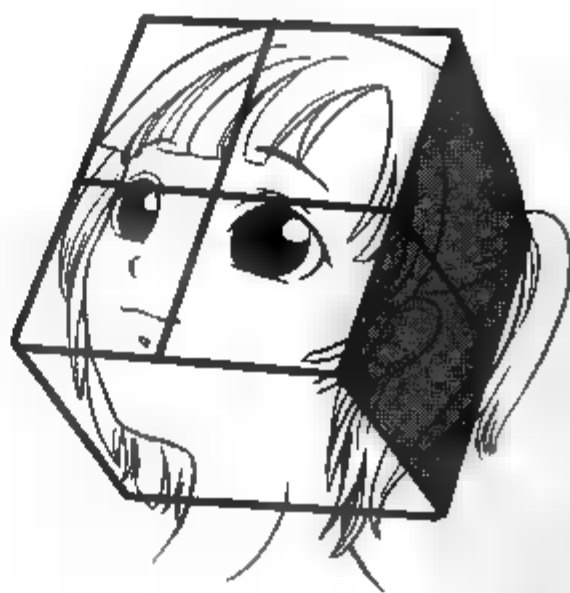
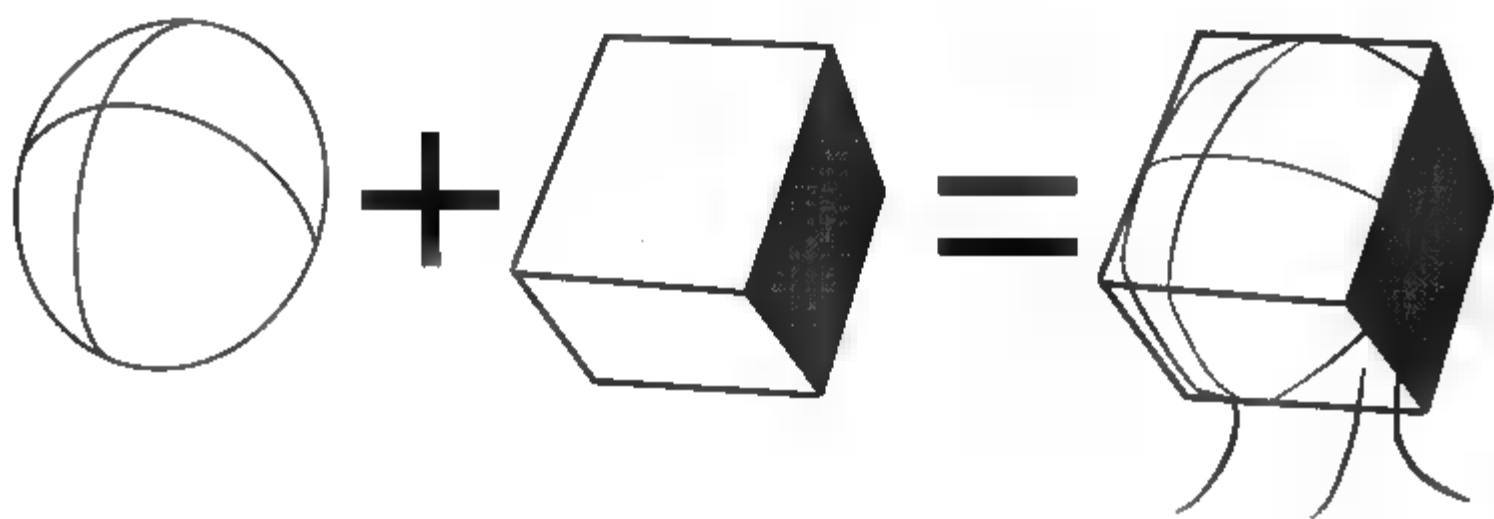
本章我们要学习的重点是：如何将美少女的身体立体化以及俯视和仰视时身体的绘制方法。

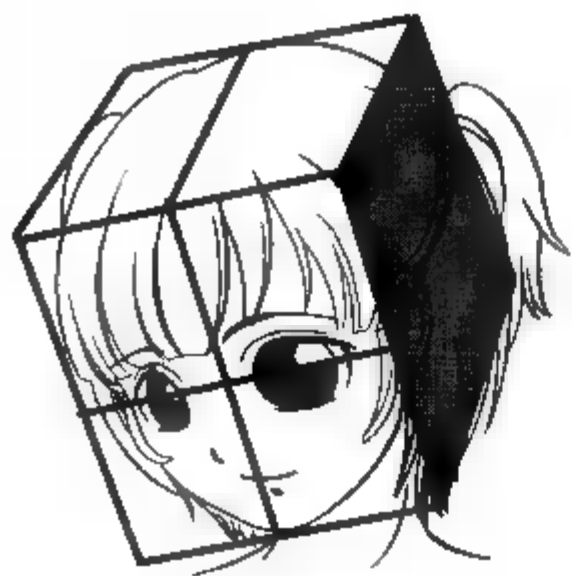
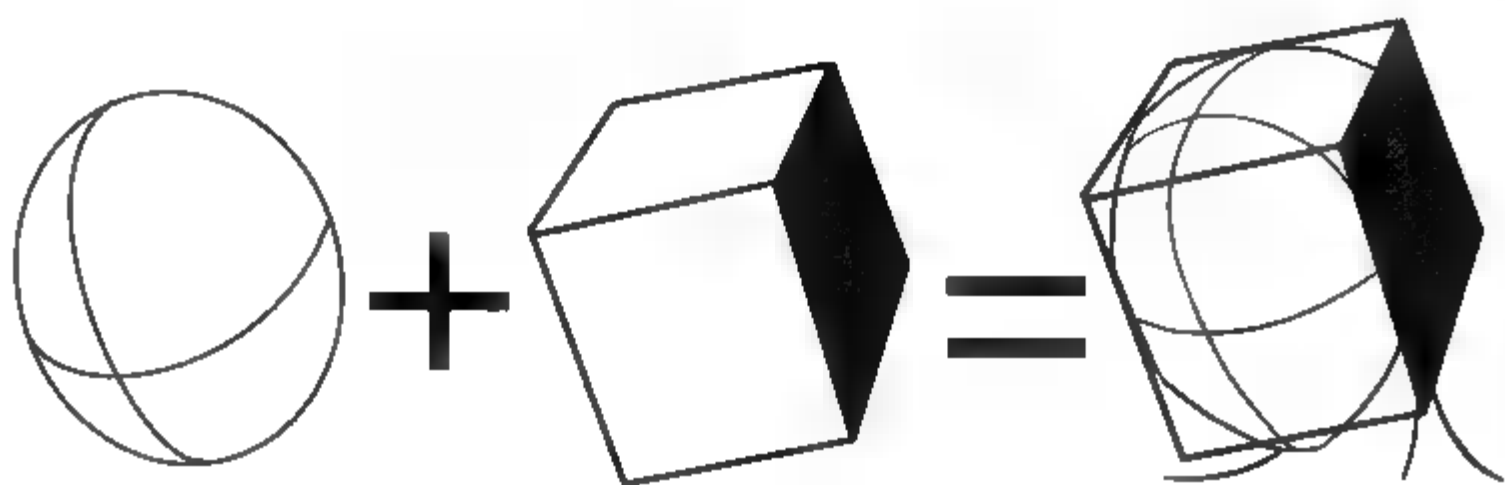
4.1 美少女头部的立体化

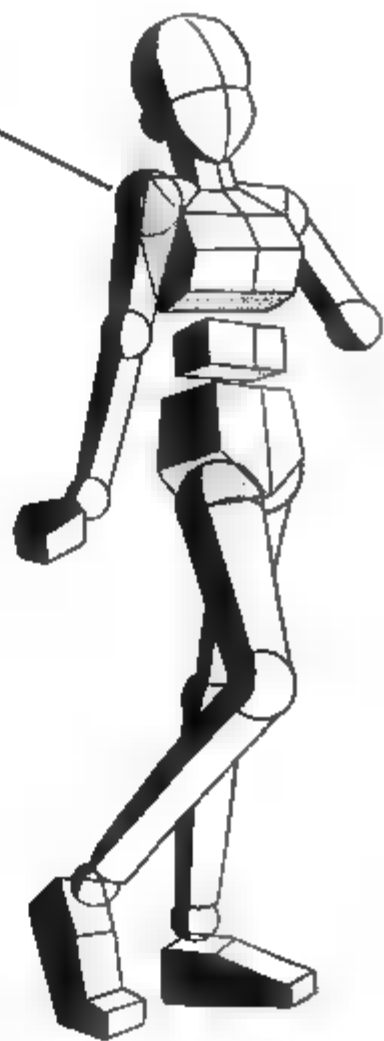
如果把美少女的头部看成是一个球体，不给这个球体加上阴影，头部的立体感就出不来，脸部看起来就是一个平面。但如果我们用球体的阴影来表现美少女头部的立体感又不太好掌握，因为头部并不是完全的球体，所以我们在为美少女头部绘制阴影的时候，可以用立方体的阴影效果来分析。

4.1.1 平视

在绘制美少女头部半侧面平视的立体感时，用球体加立方体的方法，就很容易表现出来了。

4.1.2 仰视

当头部在仰视的时候，同样先用圆圈加立方体的方法找出头部的大轮廓，并观察立方体，能很清楚的看到头部的正面、侧面和底面，所以在绘制美少女头部仰视的时候也要着重刻画这几个面。

4.1.3 俯视

当头部在俯视的时候，同样先用圆圈加立方体的方法找出头部的大轮廓，并观察立方体，能很清楚的看到头部的正面、侧面和上面，所以在绘制美少女头部俯视的时候也要着重刻画这几个面。

4.2 美少女身体的立体化

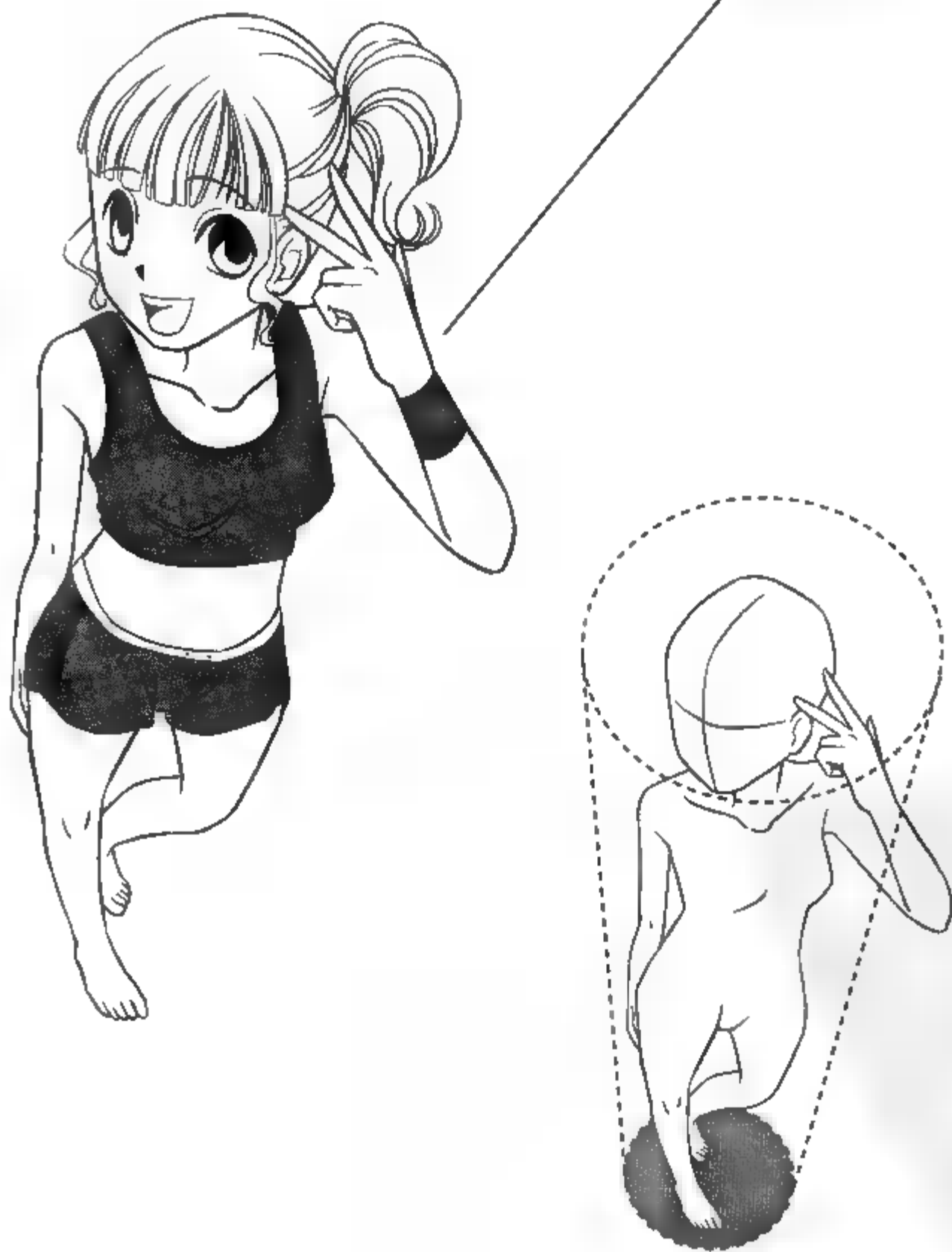
与头部的立体化相同，身体的立体化也要把美少女的身体理解为几何体。用立方体表现身体，用圆柱体表现四肢，通过这些几何体就能很简单的让我们笔下的美少女产生立体感。

4.3 美少女身体的透视关系

4.3.1 身体前后的透视关系

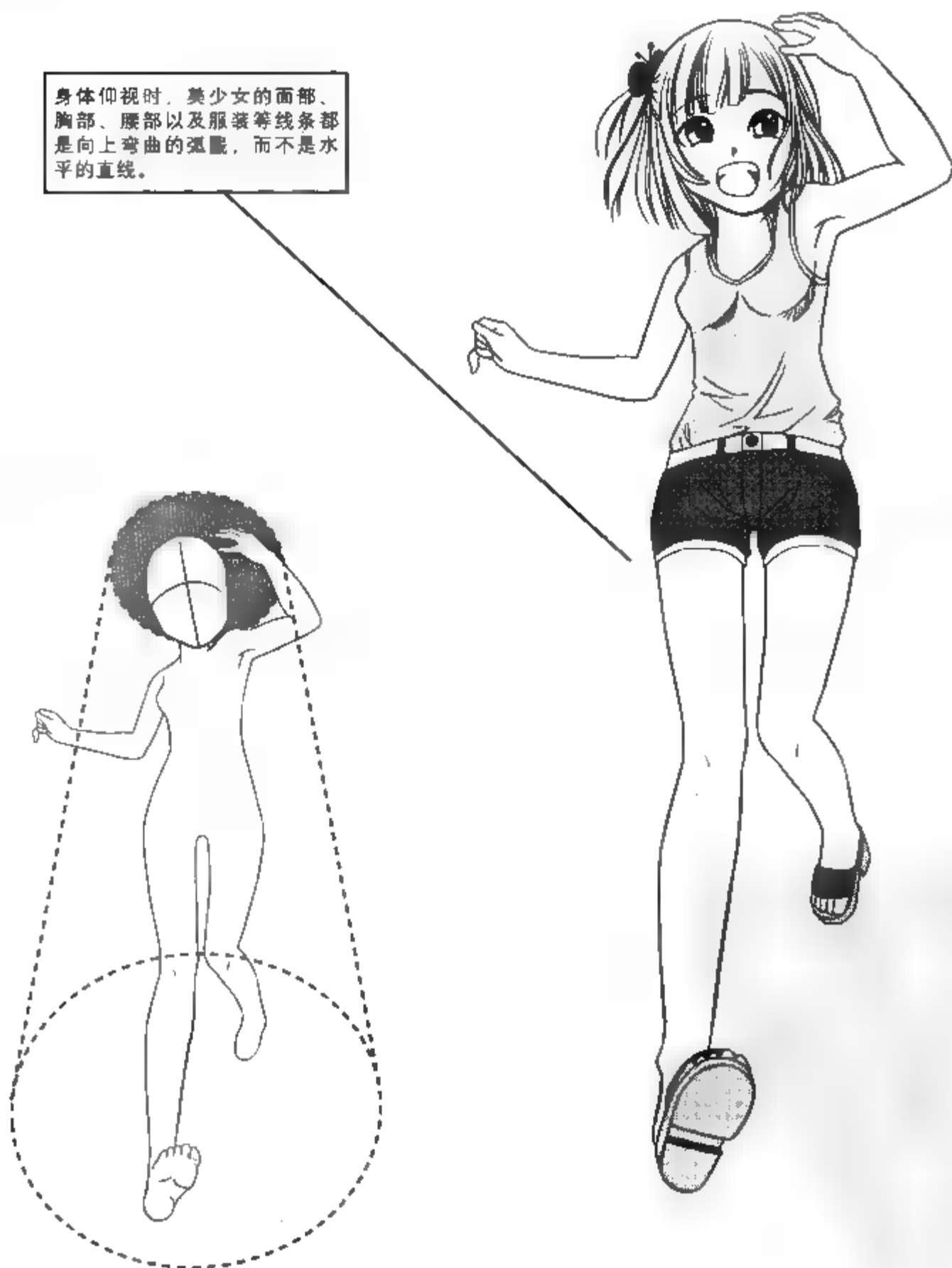
在绘制美少女前后的透视关系时，我们可以把美少女的身体放进带透视的立方体里，这样就能通过立方体的正面、侧面以及上面来确定身体的前后透视了。

4.3.2　身体的俯视

俯视的时候，我们可以把美少女的身体看成是圆柱体。通过这个圆柱体的透视关系，就能辅助我们找到美少女在俯视时身体线条的变化。

身体俯视时，美少女的面部、胸部、腰部以及服装等线条都是向下弯曲的弧线，而不是水平的直线。

4.3.3 身体的仰视

仰视的时候，我们同样可以把美少女的身体看成是圆柱体，通过这个圆柱体的透视关系，就能辅助我们找到美少女在仰视时身体线条的变化。

身体仰视时，美少女的面部、胸部、腰部以及服装等线条都是向上弯曲的弧度，而不是水平的直线。

头身比例就是指美少女一个头部的长度，与身体长度的比例。漫画美少女的身体比例可以在写实比例的基础上进行多种变化，从2头身到9头身的变化都有。

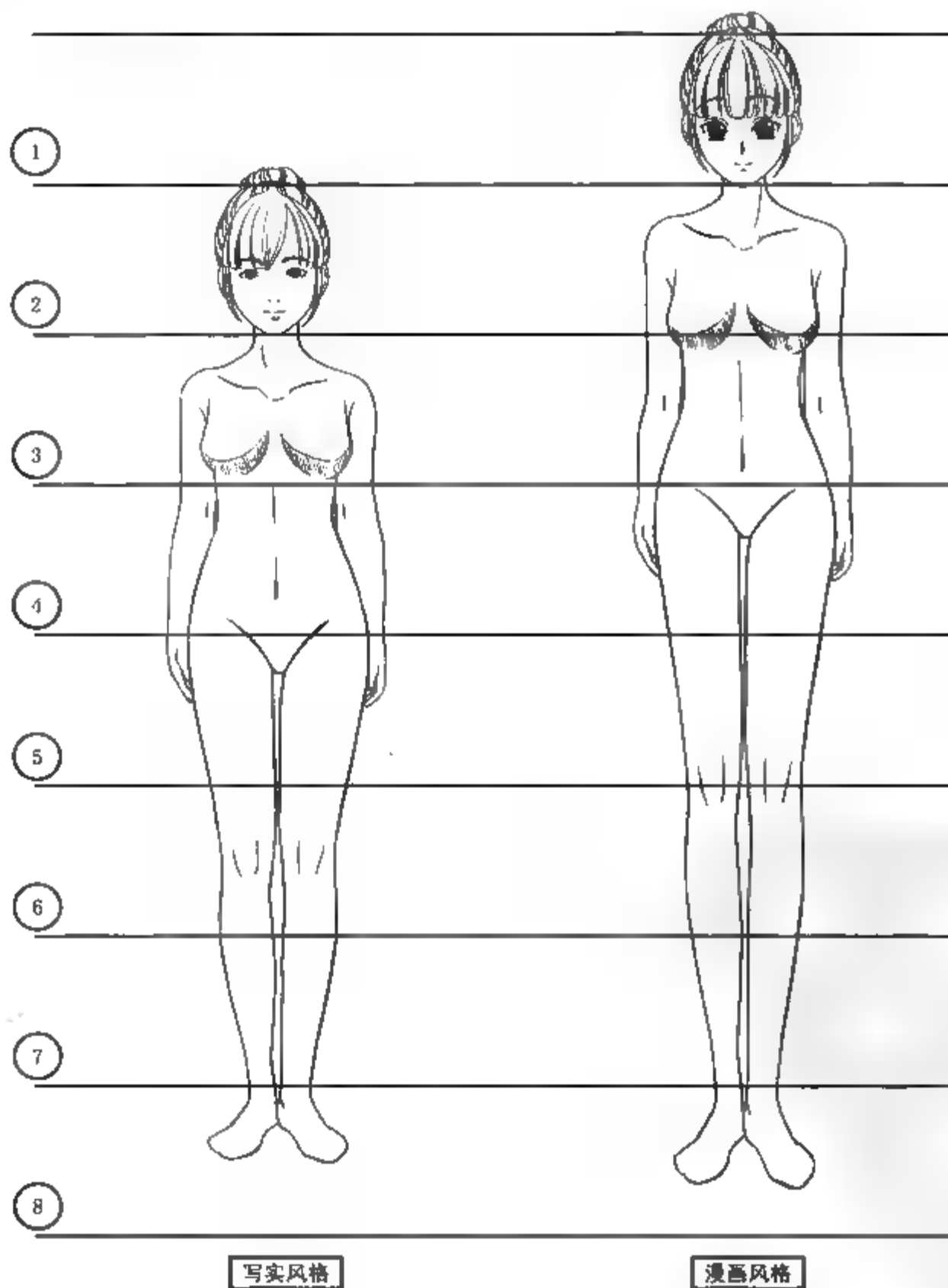
本章我们要学习的重点是：了解美少女头身比例的关系、写实美少女与漫画美少女头身比例的区别、Q版美少女头部与身体的变形方法等。

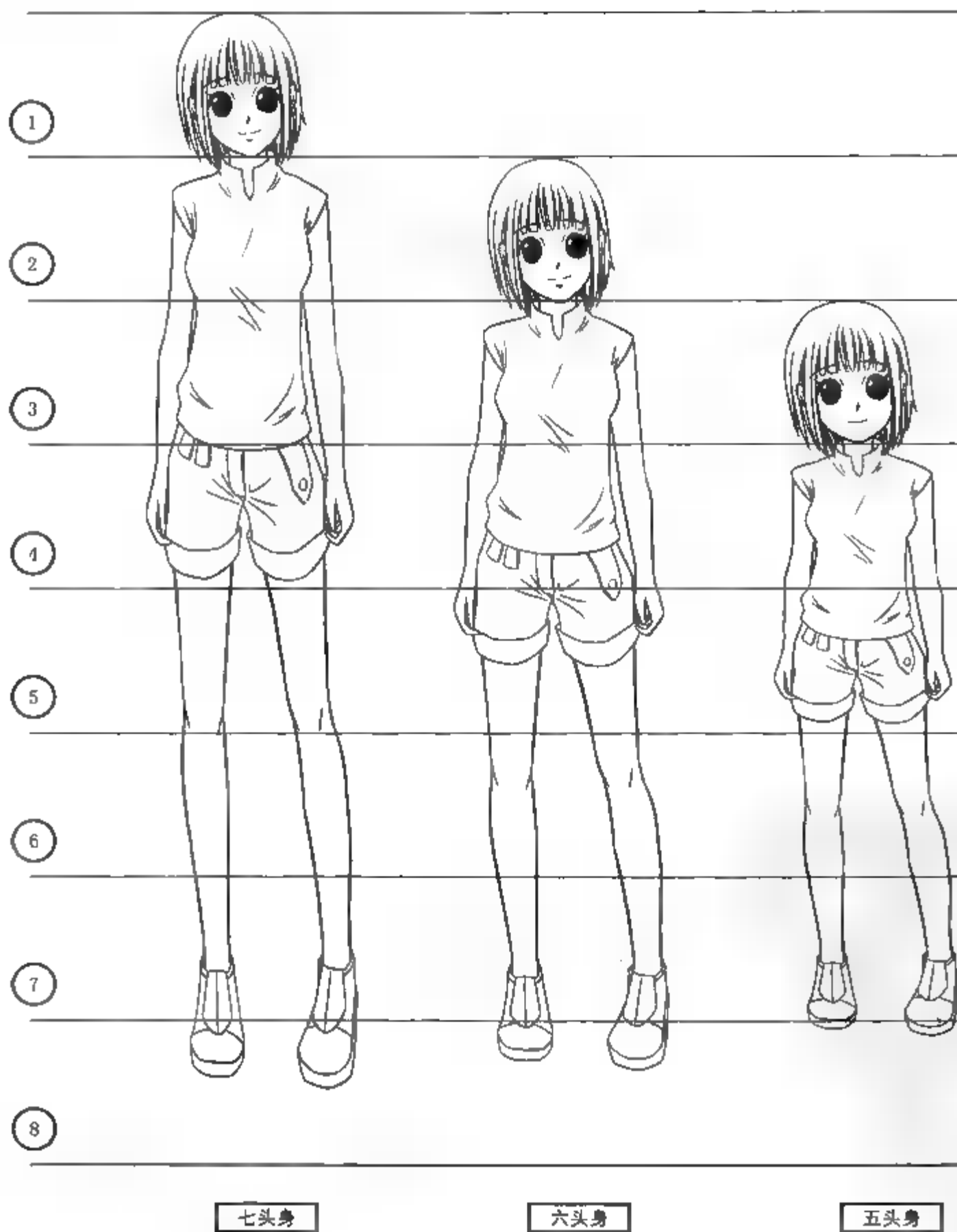
5.1 了解美少女的头身比例

5.1.1 写实风格美少女与漫画风格美少女头身比例的区别

在现实生活中美少女的头身比例大概是6-6.5个头左右，而漫画中为了美观，常见的美少女身体会画的修长一些，头身比例一般是7-7.5个头左右，有时候甚至8-9个头左右的比例都会有。所以整体看来漫画风格的美少女会比写实风格的美少女更显修长纤细，轮廓棱角更分明一些。

1
2
3
4
5
6
7
8

写实风格　漫画风格

5.1.2 美少女不同的头身比例

漫画中的美少女头身比例可以在写实比例的基础上进行多种变化，比例可以从2头身■到8头身，下面介绍几种常见的头身比例。

从4头身到2头身基本就可以算作是Q版美少女了，因为在现实生活中很少有这种比例的美少女存在，由于头部在身体比例中变大，身体相对缩小，Q版美少女的造型也受到了很多人的喜爱。

5.2 Q版美少女的简化过程

Q版美少女的绘制，也是建立在写实风格美少女的基础上变化形成的，但在绘制时，Q版美少女的轮廓线条要比写实美少女的简单很多，下面介绍一下美少女身体重要部位的简化过程。

5.2.1 头部的简化过程

头部的简化过程，我们已经在第1章里介绍过了，这里就不再多介绍了，在创作Q版美少女的头部时，有许多不同的表现风格。

普通风格　　可爱风格　　简单风格

5.2.2 手部的简化过程

手部本身就是身体中比较难画的部位，在绘制Q版美少女时也要特别注意。

普通风格：手指和手掌的褶皱比较多，轮廓线条也相对修长。

可爱风格：手指和手掌的褶皱线条减少。轮廓比普通风格圆润许多。

简单风格：把手掌画大，手指画粗。手指与手掌的褶皱简化到最少。

5.2.3 脚部的简化过程

脚部同手部一样，也是身体中比较难画的部位，在绘制Q版美少女时也同样要特别注意。

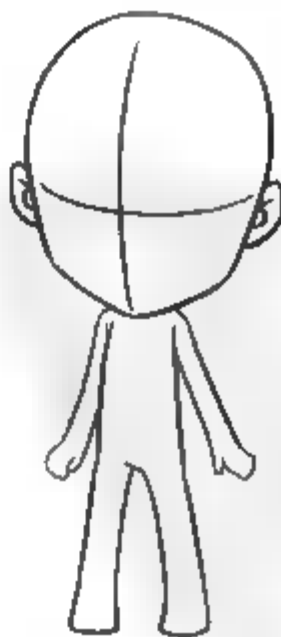
普通风格：脚部的轮廓线条修长，绘制时可以画出指甲。

可爱风格：线条比普通风格简单很多，不需画出指甲。

简单风格：把脚掌画大，脚趾画粗。

5.2.4 Q版身体的不同风格

为Q版美少女设计身体造型时，头部大小相同的情况下，身体轮廓的胖瘦会给美少女带来不同的效果。

身体丰满圆润的Q版美少女，要注意大腿根部偏低，人物憨厚可爱。

身体瘦小的Q版美少女，要注意大腿根部位置偏高，四肢修长，人物帅气有活力。

5.3 可爱的Q版美少女

长发Q版美少女：因为头部变大，长发也可以夸张的表现出来。

盘发Q版美少女：在绘制Q版美少女时，即使是头部线条复杂的盘发，也要把线条简单化。

水手服Q版美少女：由于人物的轮廓线条简化了，服装的线条也会跟着简化。

装饰复杂的Q版美少女：当人物的服装线条比较复杂时，可以省略一些不必要的衣服褶皱。

裙装Q版美少女：在为Q版美少女设计裙摆线条时，可以把线条画的活泼一些，让裙子看上去像蓬起来一样。

如果裙子上有复杂的蕾丝花边时，可以用简单的波浪线代表。

Q版美少女的道具：在绘制Q版美少女时，如果美少女手中或者身边有道具，道具的线条也同样要简单化。

即使道具的线条比较复杂，也尽量要省略再省略。

Q版精灵装美少女：为了增强Q版美少女的可爱效果，我们可以为美少女设计一些类似动物的服装，比如猫耳发卡，猫爪手套，还有可爱的猫尾巴等，同样，这些服装的线条也一定要简单化。

女仆装Q版美少女：女仆装是漫画美少女服饰中最常见的一种服装，在Q版造型中同样可以运用出来，要注意的是女仆装上蕾丝花边的表现，以及手中道具的简单化。

6.1 美少女的多人组合

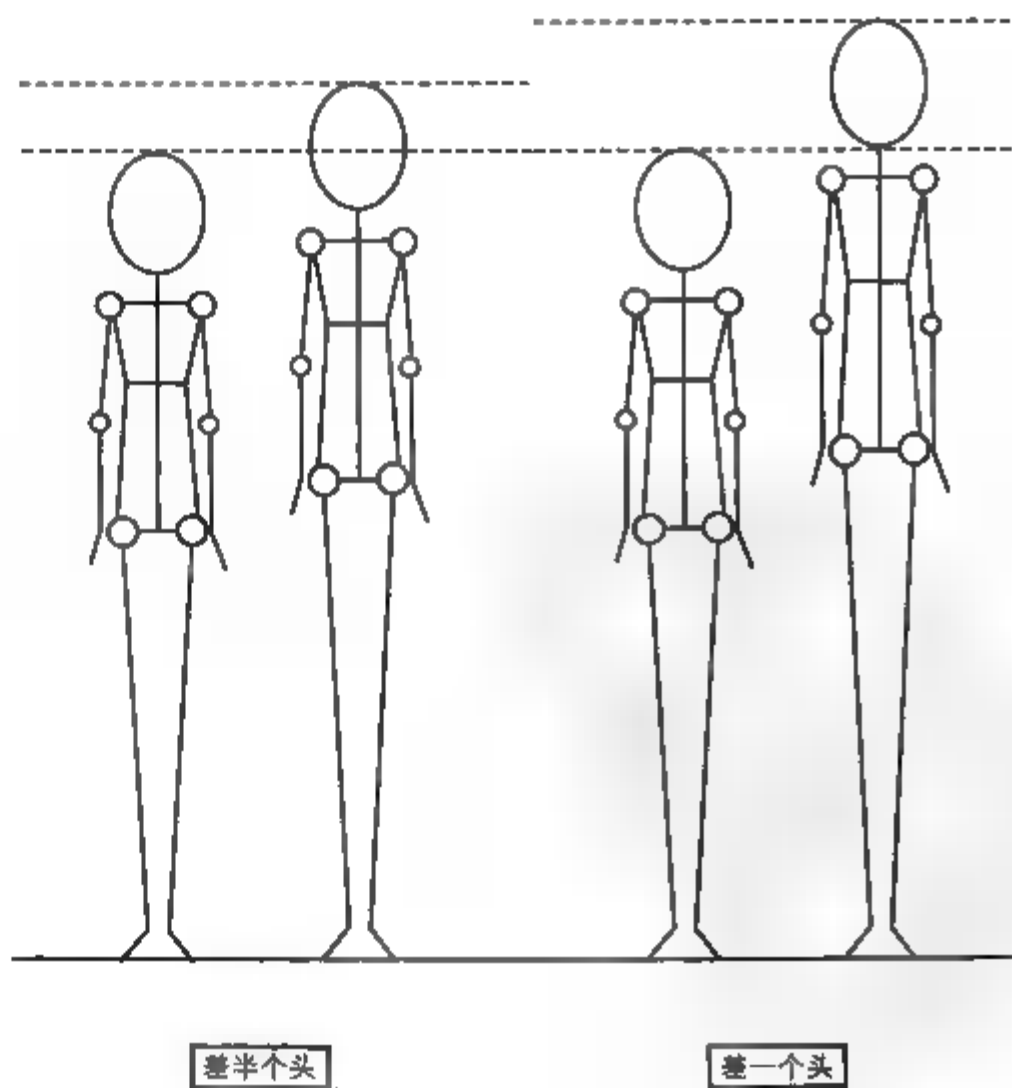
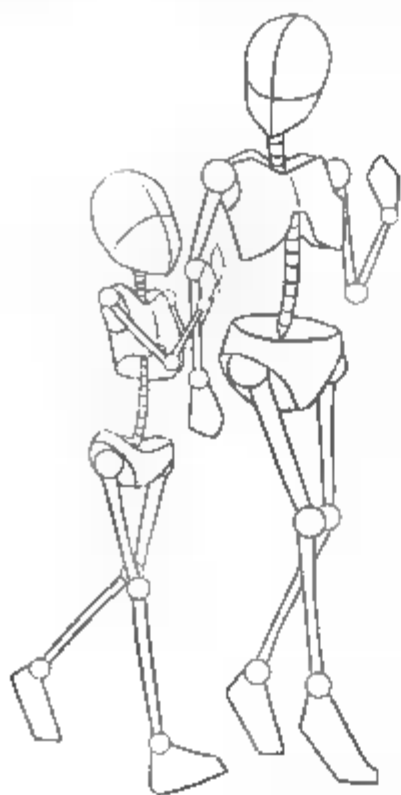
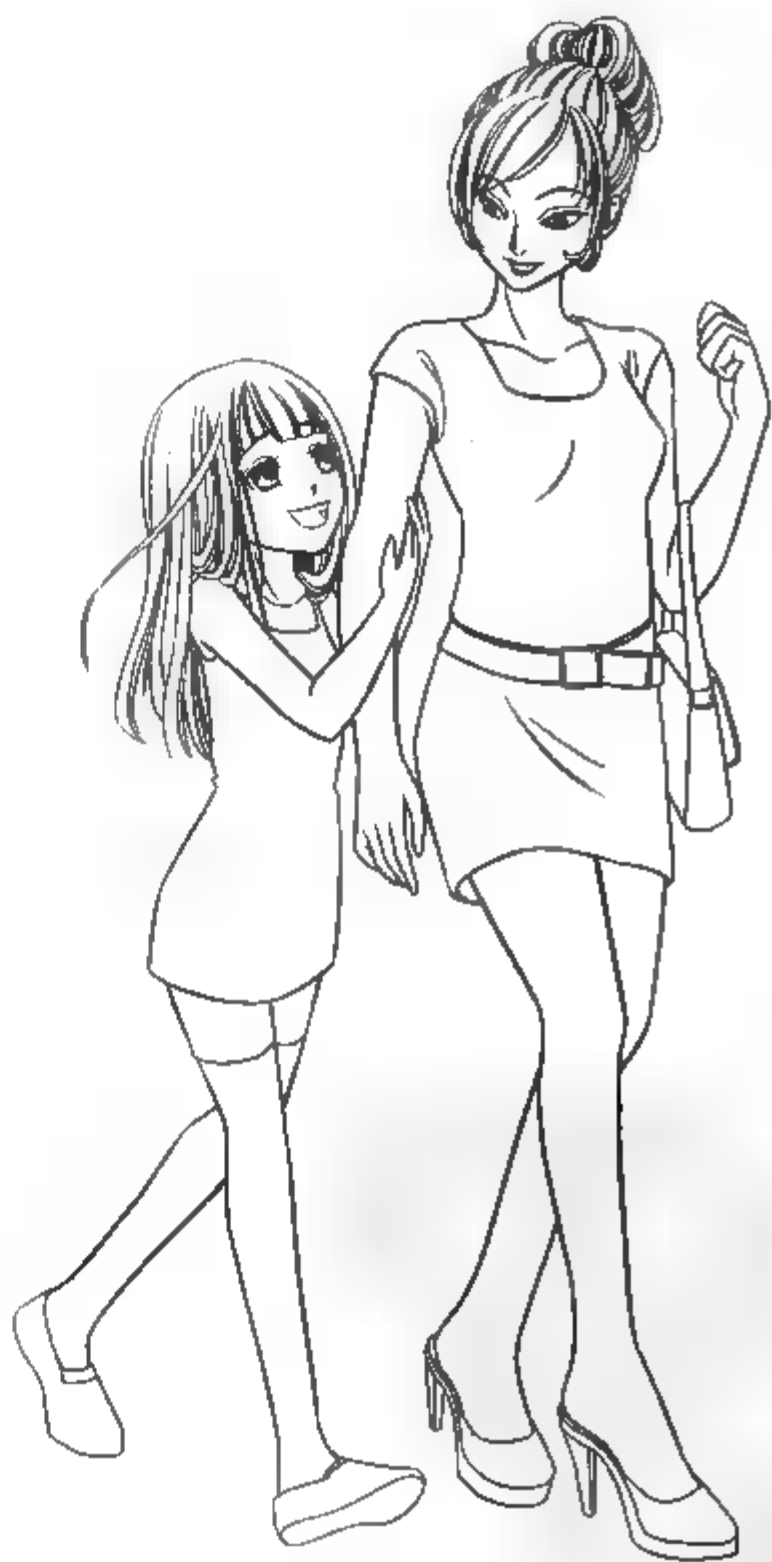
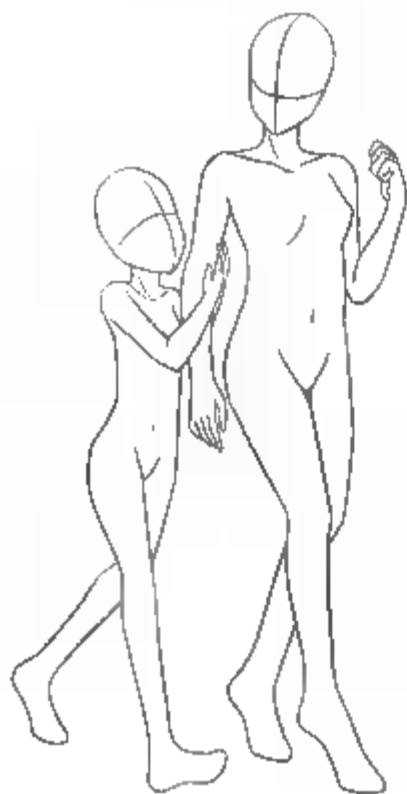
美少女的多人组合是指：在同一个空间环境内，同时出现两个或两个以上的美少女组合。多人组合在绘制中是比较难把握好的。首先在绘制前要考虑好美少女角色之间的关系、外形、动作姿态以及多人组合的构图等。其次在绘制的时候，还要注意角色接触后，整体轮廓线条、透视关系以及服装服饰的变化。

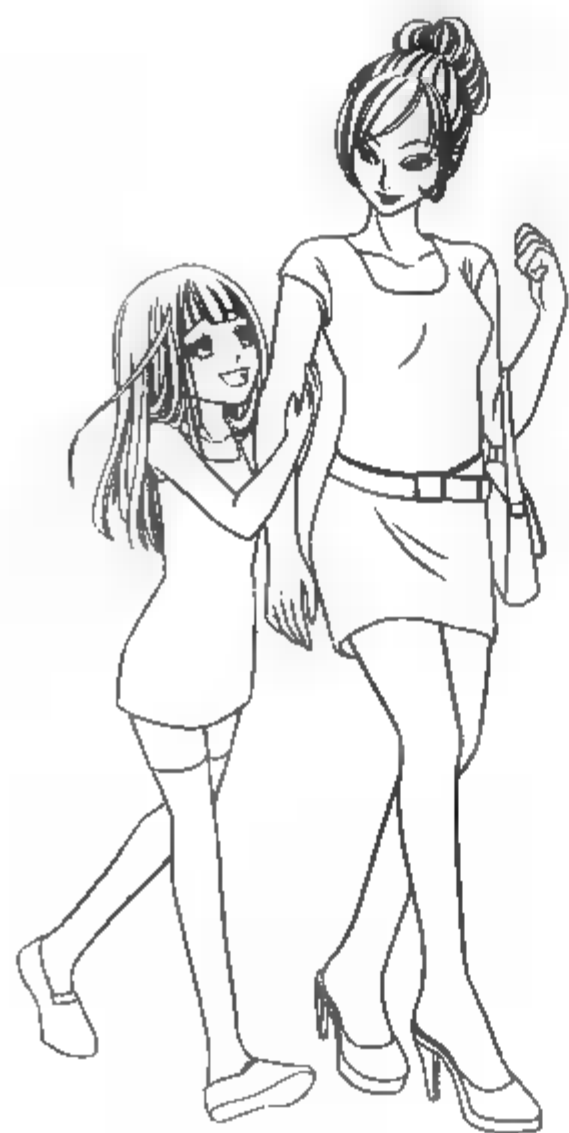
在设计美少女角色时，要让每个角色在各方面之间产生差别。即使是长相一样的美少女，在性格设计上也应有所区分，使角色在绘制时动作姿态产生差异，这样的美少女组合才会更具有吸引力。

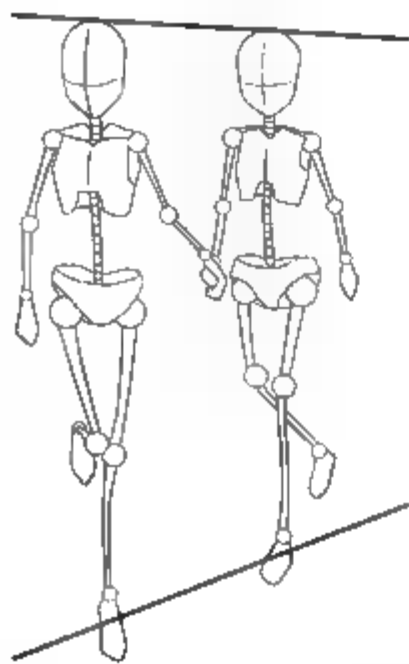
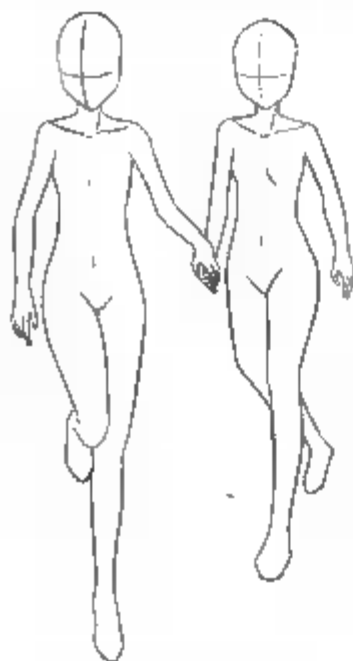
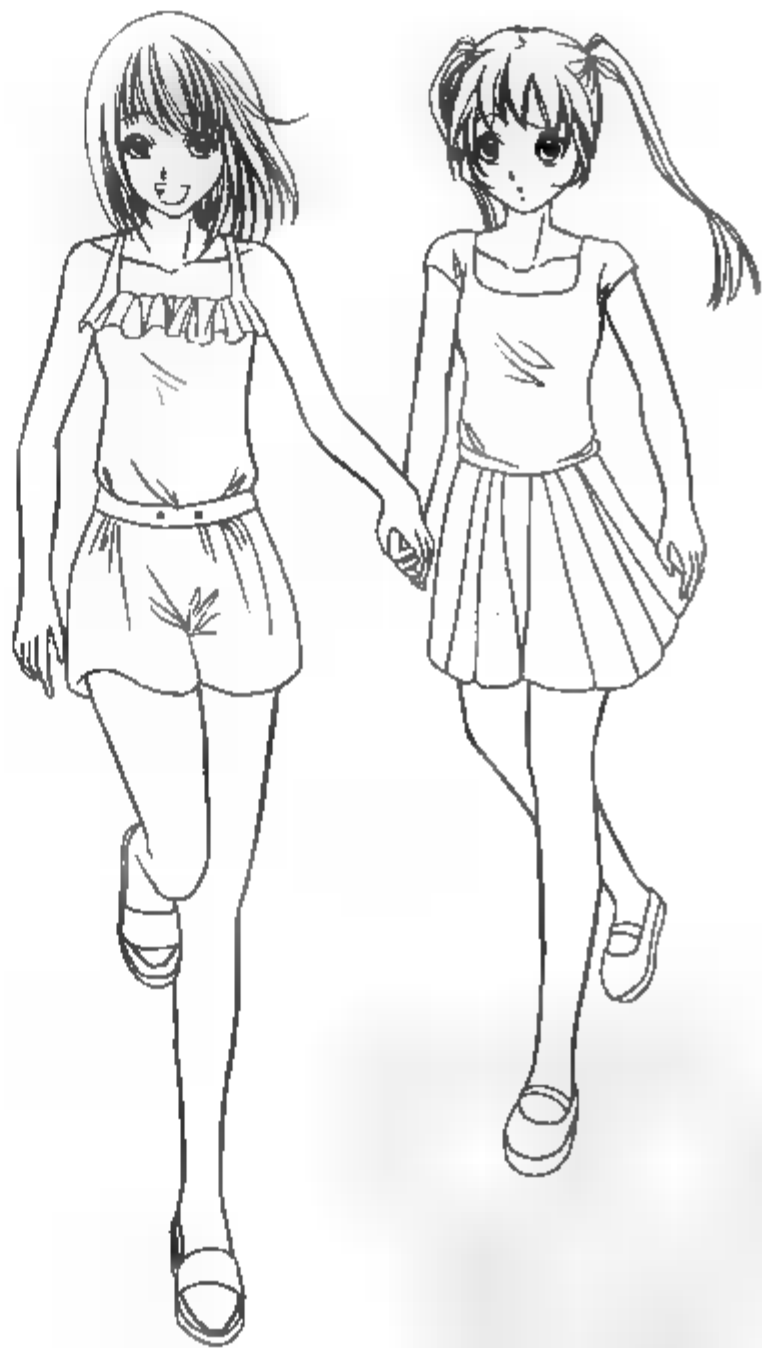
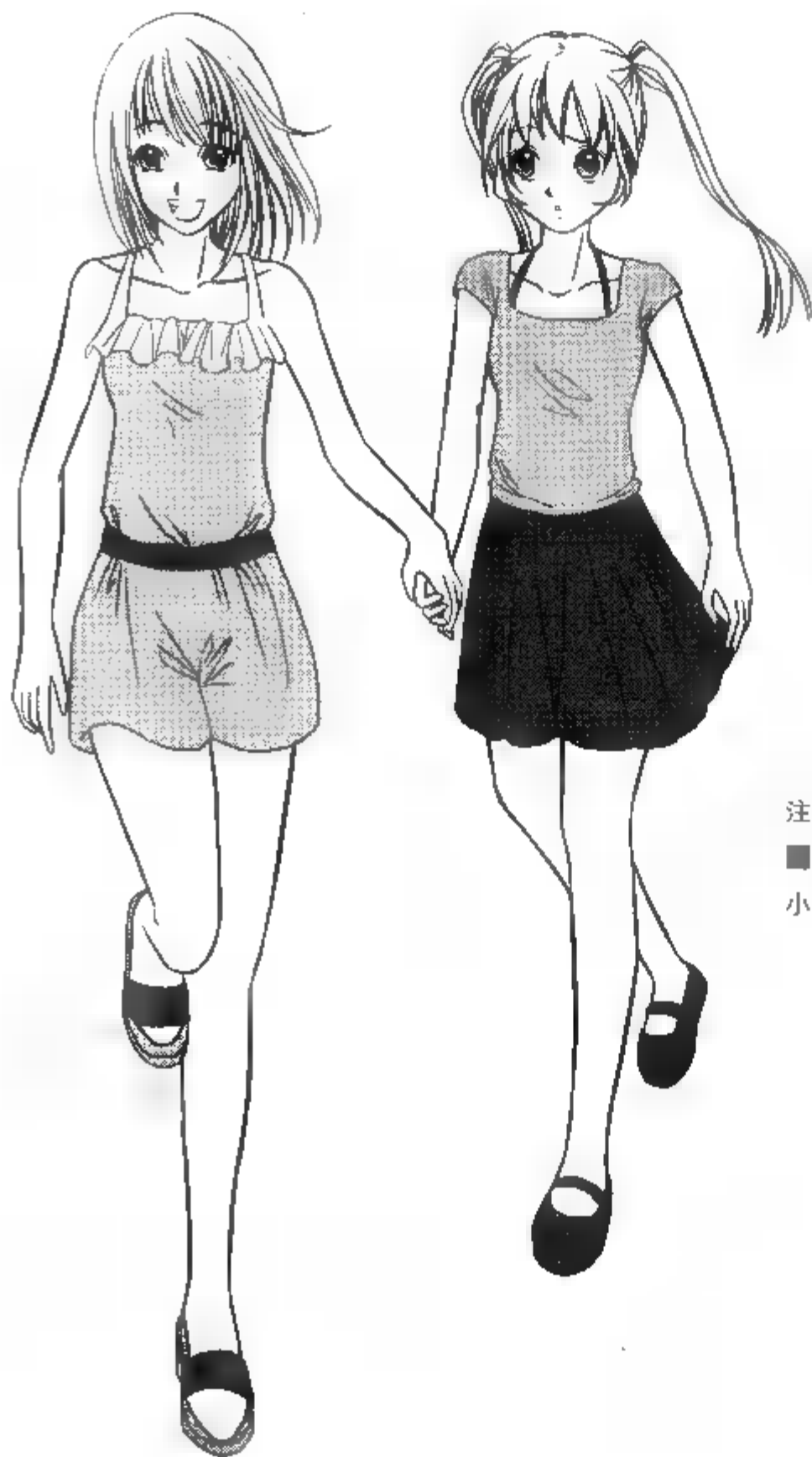
6.2 多人组合的身高差距

因为在日常生活中，每个人的身高大小都是不同的，所以设计多人美少女组合的时候身体的高度以及比例的大小是首先要考虑到的。当确定了美少女之间的身高差距时，美少女的身体比例以及角色之间的关系和气氛也就很容易的被找出来了。

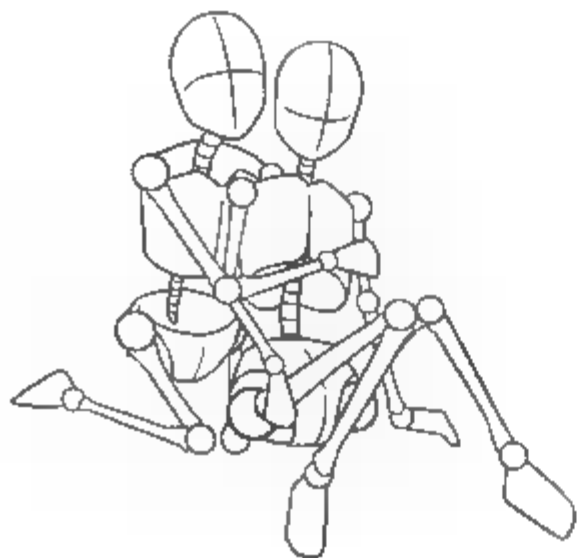
当身高增加时，要注意美少女的身体比例。我们用线条小人来观察，发现把美少女的头部大小画成一致时，差半个头时身高的距离还不是很明显，这种身高比例可以用在朋友、姐妹等同龄人的关系上。差一个头时身高的距离就很容易目测出来了，这种身高比例常用在年龄差距较大的角色关系上，或者是性格差距较大的角色关系上。

差半个头　　差一个头

在绘制身高差距很明显的角色关系时，首先要确定角色的头部位置、头部之间的距离以及头部的转向，然后再画出脊椎的中轴线和四肢的大概位置。

在为人物添加身体的轮廓线条时，注意手部接触时的空间感。

最后为角色加上表情、头发和服装，一对母女逛街的角色关系，就很容易的表现出来了。

由于年龄差距比较大，角色的服饰风格也会不同。注意妈妈穿的是高跟鞋，女儿穿的是平跟鞋。在设定角色身高差距时，鞋跟高度的距离也要考虑进去。

6.3　多人组合的透视关系

美少女多人组合的透视关系，在绘制时也是非常重要的。掌握好角色组合的透视关系，就能帮助我们更准确的绘制出美少女组合的空间感和立体感。

绘制前，先画出两条带透视的辅助线。根据上面的辅助线找出角色头部的位置，再根据下面的辅助线确定角色身体的高度及大小。

画出角色身体的轮廓线条，由于近大远小的透视关系，前面的美少女要比后面美少女看起来大一些。

最后为美少女加上表情、头发和服饰，并且要注意头发和服装的透视线条。

在绘制带透视关系的美少女组合时，要注意四肢的透视，尤其是后面的美少女，左图的位置是最靠后的，所以可以画的比右图小一些。

6.4 多人组合的相互接触

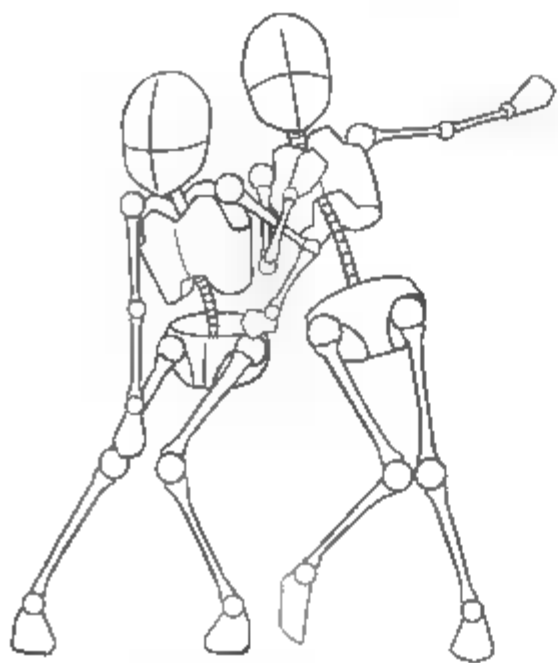
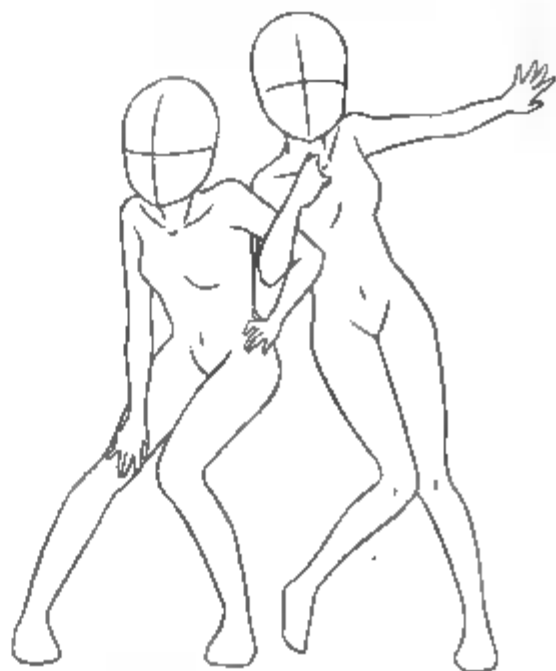
美少女身体之间的互相接触，在多人组合的绘制中是不可避免的，也是最难掌握的。由于美少女的身体肌肉是柔软的，在接触时，肌肉会受到对方身体的影响而挤压变形，所以我们绘制的时候，如果不考虑这一点，那么角色之间的动作就会显得僵硬且没有真实感。

首先要想好美少女接触时的具体动作。由于骨骼是坚硬的，接触的时候骨骼的线条基本不会有太多的变化，但要注意的是骨骼接触后的立体感和空间感。

为美少女画出身体的轮廓线条，由于身体的肌肉是柔软的，在绘制时要注意接触时肌肉线条的变化。

最后再为美少女画上表情、头发与服饰，绘制时要注意手部、肩膀与服装接触时服装所产生的褶皱。

设计这组美少女的服装时，要注意身体接触时的前后关系，尤其是四肢的前后关系。由于长发美少女的手臂挡住了短发美少女的上半身，所以在绘制短发美少女的西装制服时，要着重刻画一下接触时衣服上出现的褶皱。

6.5 多人组合的构图

在为美少女组合设计造型和动作时，要让每个角色的造型和动作各有不同，这样画面的构图才会更加生动活泼，更具有吸引力。下面为大家介绍一些多人组合在构图上的小技巧，这些技巧归纳为四个字就是："寻找差异"。

角色之间的动作能让美少女组合在构图上产生很大的差异。设计草稿时可以用一高一矮、一静一动、一正一侧等手法来绘制。

绘制出身体肌肉的轮廓线条时，注意接触时的线条变化。

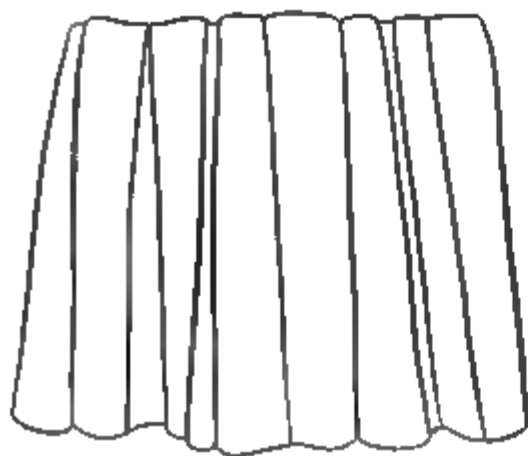
除了动作的不同，美少女的造型也可以给每个角色带来很大的差异，如表情、头发及服装等。在绘制时，同样可以根据角色性格的需要，来为美少女设计。

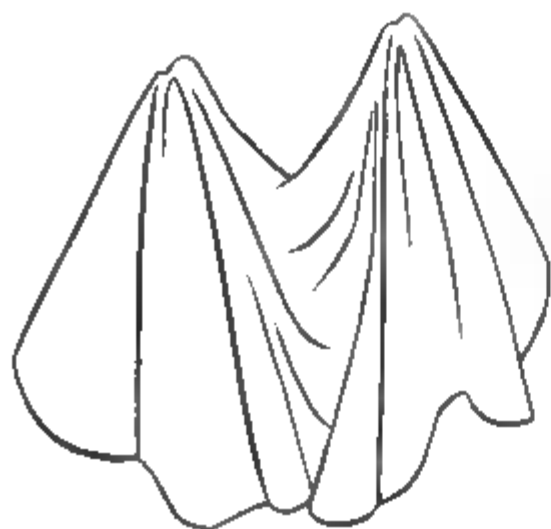
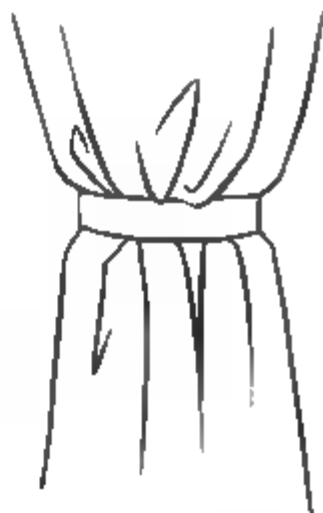
从这两位美少女的动作上看：一个是向前倾的，一个是向后仰的，胳膊一个是向上抬的，一个是向下伸的。造型上看：表情是一个温柔一个开朗；发型是一个长发一个短发；服装则一个长袖一个短袖。这些不同，可以使这组美少女在动作上更具有空间感，外形上更具有吸引力。

服饰是辅助我们表现美少女的性格、年龄及生活状态等的重要道具，在对美少女的制作中起着很关键的作用。想要画好服装服饰不仅要了解服装服饰的基本结构，还要掌握服装服饰的面料、材质以及穿着时产生的褶皱的画法。

本章我们要学习的重点是：服装褶皱的绘制以及美少女服装服饰的绘制等。

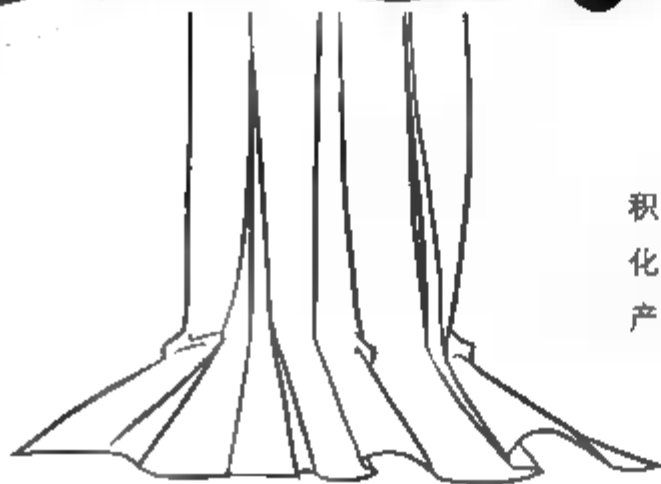
7.1 褶皱的画法

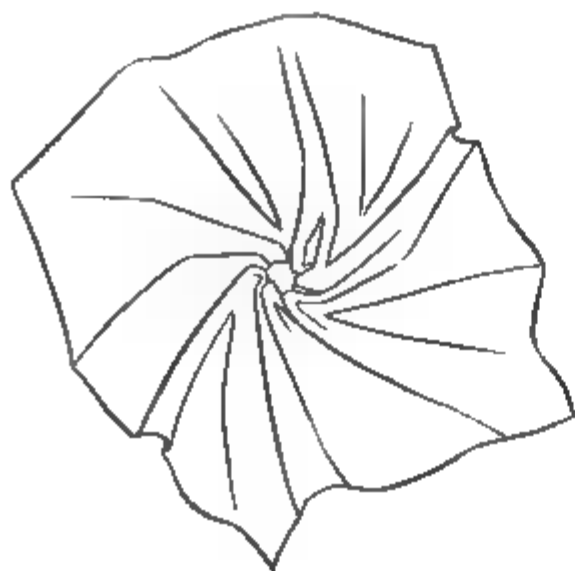
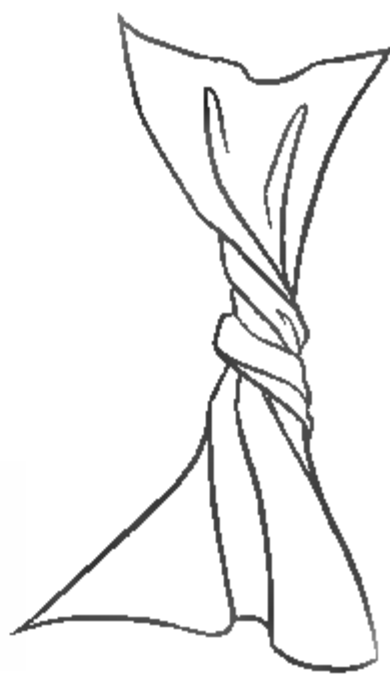
不管什么样的服装，在穿着时都会产生皱褶，合理恰当的处理这些褶皱，可以让服装看起来更自然，更具有立体感。服装的褶皱看起来虽然很复杂，但仔细观察，每种褶皱都有规律可循。下面为大家介绍几种常见褶皱的画法。

自然下垂的褶皱：在绘制自然下垂的褶皱时，线条要尽量流畅，褶皱弯曲的幅度不要太大。这种褶皱通常会用在裙子的下摆、上衣的下摆等位置。

被捆绑而产生的褶皱：褶皱多集中在捆绑处，距离捆绑处越远，褶皱越少，在绘制时线条要沿着捆绑处向外延伸，并注意密集程度。捆绑处上面的线条会被褶皱挡住，下面则不会，这种褶皱多用在腰部、带收口的袖口和裤腿等位置。

被提起时产生的褶皱：当某一点被提起时，褶皱会从提起点向外延伸。绘制时线条以弧线为主，由一点向下延伸，且越往下褶皱越少，这种褶皱常用在胸部下方、肩膀处等位置。

撑拉时产生的褶皱：这种褶皱多是筒状情况下出现的，一边由一点拉扯，另外一边被撑开时会形成一层一层的褶皱。绘制时线条从拉扯点向外延伸到另一边，需要注意另一边边缘周围线条的疏密程度。这种褶皱多用在服装上衣袖子的连接处和裤子大腿处。

堆积出来的褶皱：同样是筒状情况下会出现的褶皱，布料下垂后堆积成类似弹簧形状的褶皱。绘制时上面的线条是平缓直线，延伸到下面就变成了波浪线。这种褶皱多出现在袖口和裤子口处。

弯曲时产生的褶皱：同样在筒状情况下出现，弯曲时褶皱全部集中在弯曲处，而另外一边是相对平缓的线条。绘制时，线条由弯曲处向外延伸，并注意褶皱的疏密程度。这种褶皱多用在手肘、膝盖弯曲处。

落地时产生的褶皱：布料着地时与地面接触，褶皱会堆积在落地面上。绘制时，要注意悬空的布料与落地布料间的变化，落地时，轮廓边缘会出现堆积曲线，并且布料的落地面会产生透视关系。这种褶皱多出现在长裙的落地裙摆处。

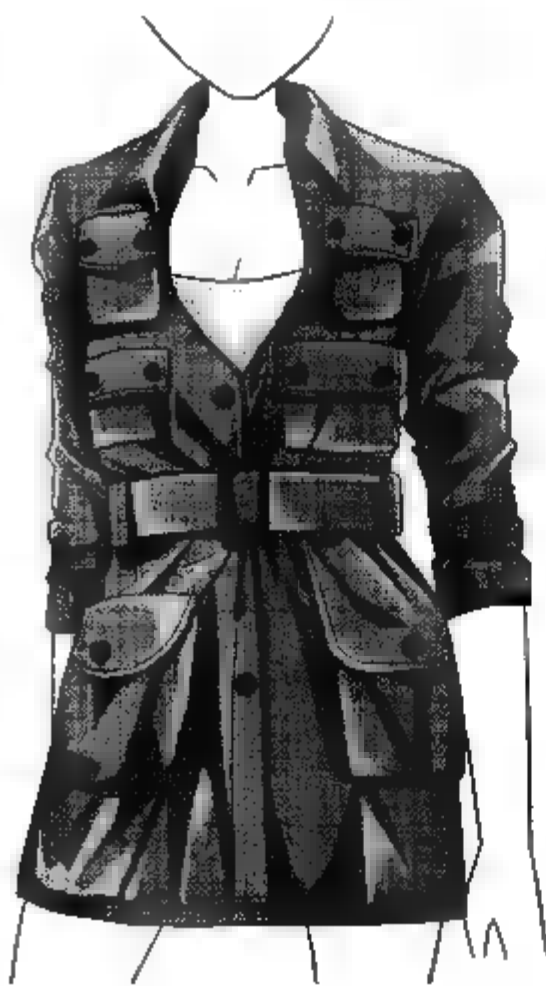
扭转时产生的褶皱：当布料被扭转时褶皱多集中在被扭转处。在画扭转处线条时，要顺着扭转的方向绘制，并注意褶皱的疏密程度。这种褶皱多见在服装被外力扭褶时。

扭曲时产生的褶皱：这种褶皱在服装上出现的机会不算多，多见在特殊装饰上。绘制时，线条由旋转处呈发射状曲线像外延伸，且线条的方向与旋转的方向刚好相反。

7.2 基本服装的画法

7.2.1 上衣的画法

现实生活中上衣的风格是多种多样的，要想画出更多更好看的上衣款式，就要在生活中仔细的观察，反复的练习，从中寻找到绘制上衣的规律与技巧。

外套

T恤

虽然上衣的款式和面料是多种多样的，但在绘制时还是有一定规律可循的。总体说来可以归纳为以下几点。

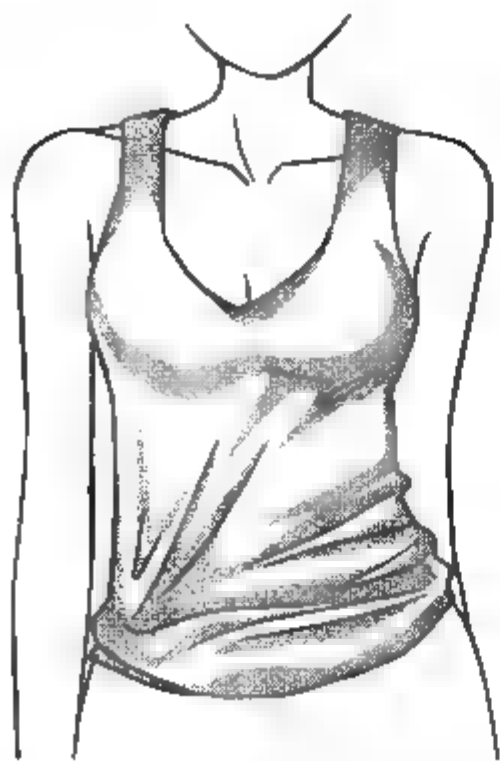
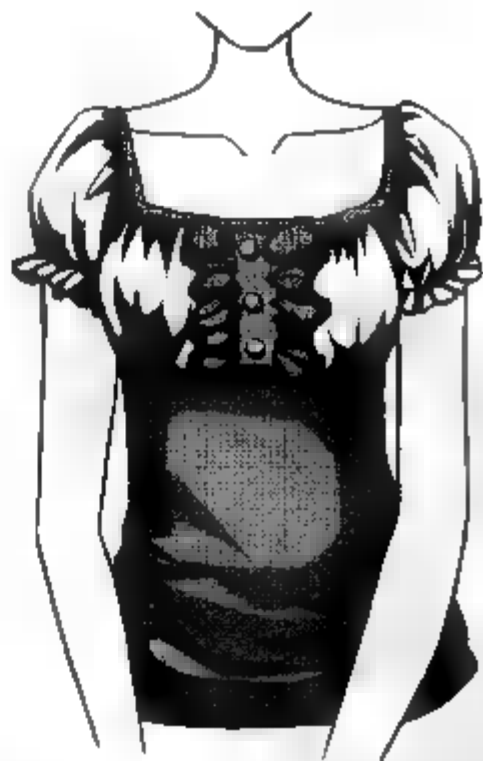
质地较厚实的外套：由于外衣的面料质感比较硬，所以在绘制时用生硬的线条表示即可。褶皱的线条通常会比较长，且不宜过密。

质地比较轻薄的衬衫：衬衫的面料虽然比外衣轻薄，但却没有针织衫柔软有弹性，所以在绘制时用较细且带有一点点坚硬感的线条来表现。褶皱同样要用较细且密集的线条来处理。

质地比较柔软的T恤：T恤的面料柔软有弹性，穿着时会比较贴身，褶皱多集中在关节处。所以绘制时要用柔和细密的曲线来表现。

衬衫

在处理有反光的面料时，颜色的对比度可以加强一些，特别要注意高光处的表现。

为毛衣增加一些有规律的花纹，可以使毛衣效果更明显。

无袖背心，绘制时重点强调腰部堆积出来的褶皱。

绘制带花边的上衣时，花边要用活泼轻快的线条来表示。

7.2.2 裤子的画法

裤子的款式并不像上衣那样多种多样，在绘制时也比上衣要简单很多，所要注意的是裤子的线条以及面料的表现。

休闲裤：穿着休闲裤时会感觉比较舒适，所以面料也会比较适中。绘制时褶皱多集中在大腿根部和膝盖附近。

牛仔裤：绘制牛仔裤的时候要在边缘[illegible]画出一[illegible]表示接缝的线，这样牛仔裤的效果就马上出来了。由于牛仔裤的面料比较硬，褶皱的线条不宜过多，在为牛仔裤上色时由于面料比较粗糙，所以对比度不[illegible]过于明显。在绘制有水磨效果的牛仔裤时，可以用橡皮轻轻擦出磨砂效果。

运动裤：运动裤的面料多以针织为主。绘制时要用较细的曲线表示，褶皱多集中在关节处，尤其要注意的是脚踝处面料堆积出来的效果。

短裤：短裤也是裤子的一种，绘制时要着重刻画大腿根部的褶皱。

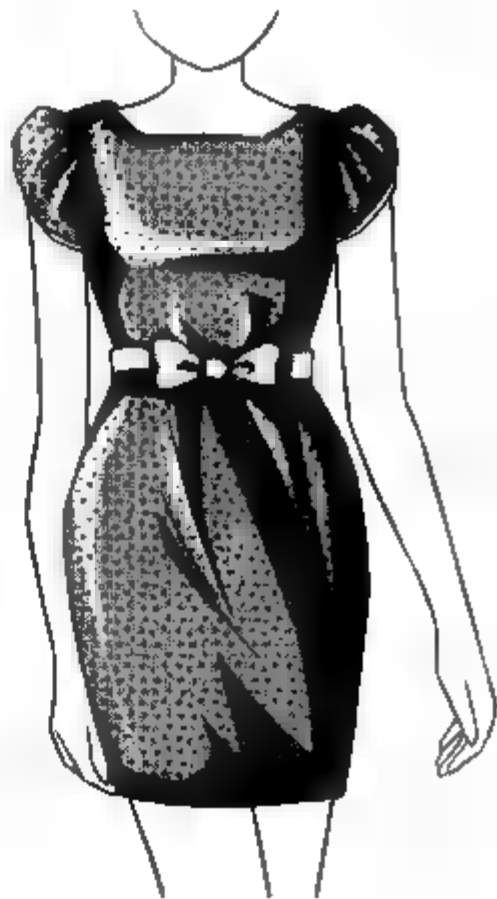
棉质短裤：由于面料比较柔软，绘制时线条要[illegible]细的曲线来表现。

哈伦裤：这是最近比较流行的裤装，由于褶皱比较多，面料又柔软，绘制时要注意堆叠出来褶皱的疏密程度。

口袋比较多的裤装：由于口袋比较多，所以这种裤子的面料一般会比较硬，绘制时要注意口袋的立体感。

7.2.3 裙子的画法

裙装的款式也是多种多样的，主要有长裙、短裙、连衣裙和半身裙等，面料多以轻盈飘逸为主。绘制时要着重刻画裙摆的褶皱线条。

雪纺长裙：雪纺这种面料比较轻薄，做成长裙后，走动时裙子会随风摆动。在绘制的时候要把裙摆的线条尽量画得轻松流畅，使长裙看起来轻盈飘逸。

连衣裙：连衣裙是比较常见的裙装之一。上半身与上衣的绘制一样，下半身紧贴于身体的曲线。裙摆的褶皱不多，多是跟随身体曲线而运动弯曲的。

套装短裙：相较于长裙和连衣裙，短裙的绘制就简单多了，但同样要注意褶皱的表现。

可爱礼服裙：绘制时为了增加可爱度，可以用弯曲的弧线来表现裙摆，使裙摆看上去像蓬起来一样。

塔裙：塔裙的外形比较可爱，由至少2层以上的裙摆组成，为可爱型美少女设计服饰时经常用到。

百褶裙：多用于美少女的学生装，裙摆的褶皱比较规律，所以绘制时用平缓的直线表现即可。

7.2.4 鞋子的画法

绘制美少女脚部时，大部分都是绘制穿着鞋子的脚部，所以掌握鞋子的画法是很重要的。鞋子的种类同样也是多种多样的，不同时间与场合要搭配不同款式的鞋子。现在为大家介绍几款常见鞋子的画法。

凉鞋：穿着凉鞋时，脚部会露出一部分在外面，所以要注意脚部与凉鞋之间的透视关系。

软皮靴：由于皮子的质感很软，穿着时会产生褶皱，绘制时要注意褶皱的表现。

高跟鞋：绘制斜侧面高跟鞋时，要注意鞋跟的透视关系。

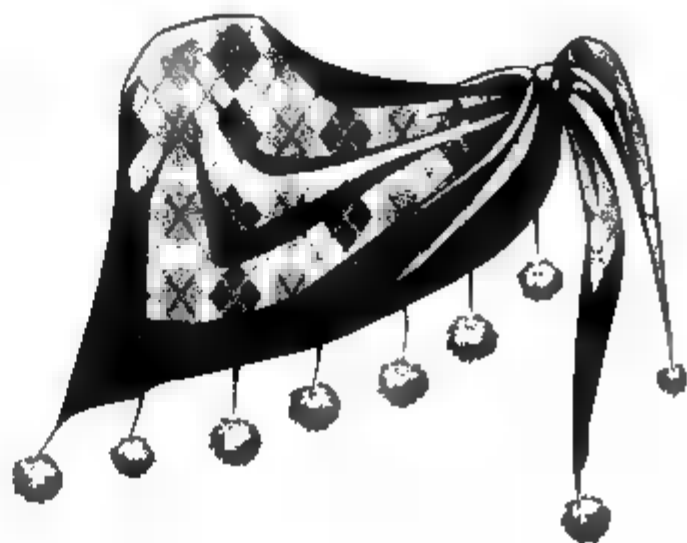
帆布鞋：绘制时鞋带是最难表现的，要注意线条的交错顺序。

拖鞋：绘制拖鞋的时候可以为拖鞋设计一些可爱的图案，这样会显得更加可爱舒适。

7.3 基本配饰的画法

7.3.1 围巾的画法

围巾的款式大致可分为方巾、长巾、三角巾这几种。面料上大致可分为真丝、针织、毛线等。为美少女绘制围巾时，要先设计围巾的佩带方式，然后再根据佩带方式来绘制围巾的褶皱线条。

小方巾：面料多是轻盈飘逸的，所以绘制时用细且密集的线条表现褶皱。

三角披肩：披肩的面料一般比较厚重，所以绘制时用较硬的线条表现，褶皱不宜画的过多。在三角巾下面点缀一些毛线球，可以使披肩显得更可爱更缓和。

针织围巾：面料柔软有弹性，绘制时，可以紧贴于身体或上衣的线条，褶皱处用柔和密集的曲线表示。

毛线围巾：相较于针织围巾，毛线围巾的面料要硬一些，绘制时为了表现围巾的毛绒质感，可以用弯曲的波浪线绘制轮廓及褶皱。

7.3.2 帽子的画法

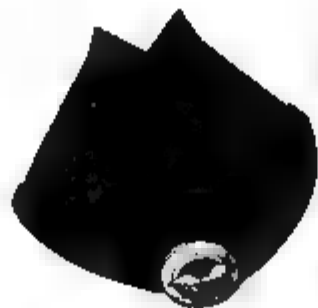
帽子也是生活中不可缺少的一种配饰，它的款式同样也是多种多样的。

多数帽子的质感都比较硬，与头部接触时不会紧贴于头顶，会有空隙产生。绘制时，要画出这些空隙的存在感。

鸭舌帽：帽檐比较像鸭子的嘴巴，绘制时要注意帽檐与头部的透视关系。

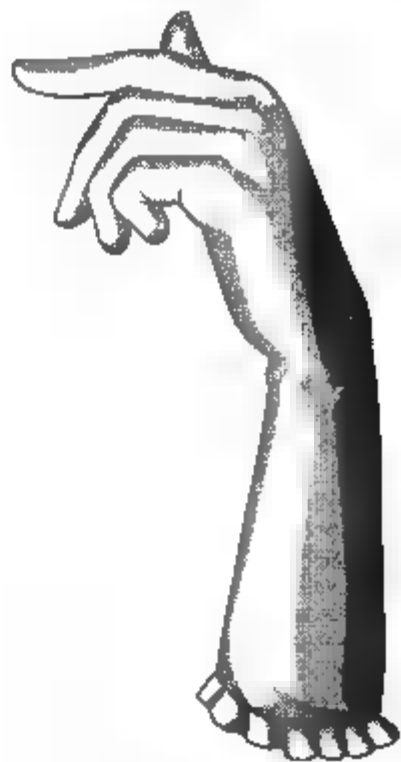
毛线帽：毛线帽的质感柔软有弹性，佩带后会贴合于头部，但帽子顶部与头顶还是会产生空隙，绘制时要把顶部的空间感表现出来。

八角帽：帽顶处由八个角组成，在绘制时要注意每个角的透视关系。

遮阳帽

军帽

牛仔帽

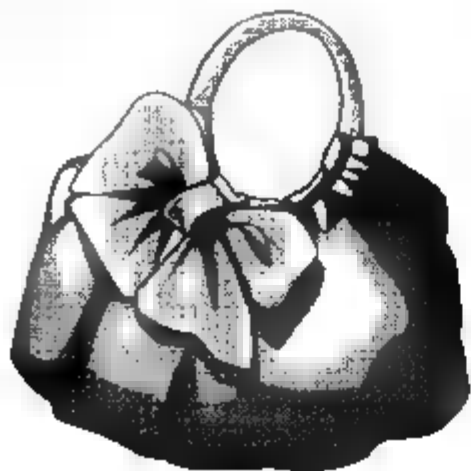
7.3.3 手套的画法

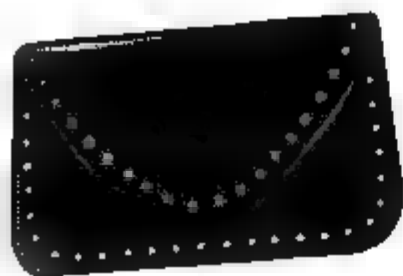
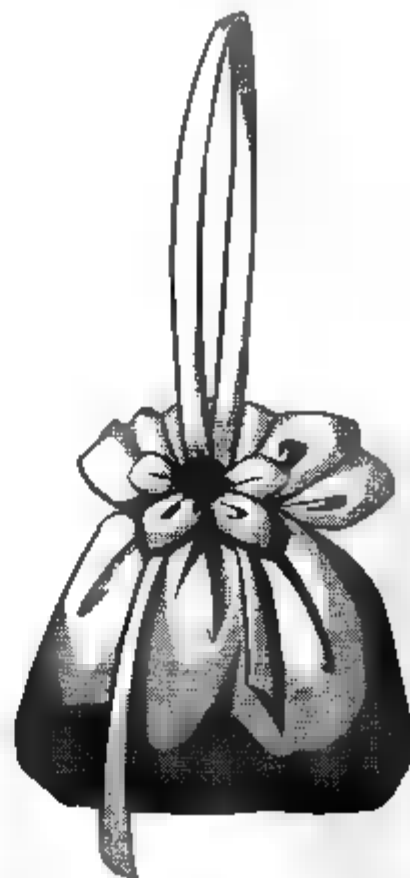
皮手套：皮子的质感比较硬，弯曲时不会产生太多褶皱，在为皮子上色时，对比度要高一些，并且要强调出高光。

针织手套：面料柔软有弹性，贴合于手部线条，褶皱可以用细且密集的弧线表示。

毛线手套：毛线手套的绘制相对比较简单，手指处只分了两个部分，由于面料比较厚重，褶皱也不会很多。

蕾丝手套：与针织手套一样，蕾丝手套的面料也是柔软有弹性的，贴合于手部线条，绘制时要注意蕾丝花纹与手部的透视关系。

7.3.4 包的画法

在日常生活中包也是必不可少的一种配饰，除了可以携带随身物品，还可以给美少女的服装起到点缀的作用。包的种类同样是多种多样的，这里介绍几种常见包的画法。

休闲包：休闲包的款式比较随意，面料柔软舒适，为了方便购物，包一般都比较大。

公文包：为了方便装文件，包的面料多是皮革制成的，绘制时注意皮革的反光面。

钱包：钱包的绘制比较简单，多是长方形的。绘制时着重设计包面的图案。

抽带式提包：这种包的质感一般比较软，方便抽带把包口收紧。包口收紧后褶皱都集中在抽带处，绘制时褶皱的线条都要顺着抽带处向外延伸。

7.3.5 小配饰的画法

小配饰虽然没有帽子、包包这类配饰的实用性强，但在设计美少女角色时，可以给角色增加许多独有的特色，很多时候也成为读者记住美少女角色的关键。

金属手镯：为金属质感的配饰上色时，要把对比度加强，并且要注意高光的位置。

小熊卡子：在卡子周围画出一圈虚线，卡子的立体感就出来了。

珠串项链：绘制珠串项链时，要注意光照在每颗珠子上的明暗关系基本都是一样的。

钻石戒指：由于钻石表面是被切割过的，所以绘制时要注意钻石的反光面。

7.4 通过服装表现不同性格的美少女

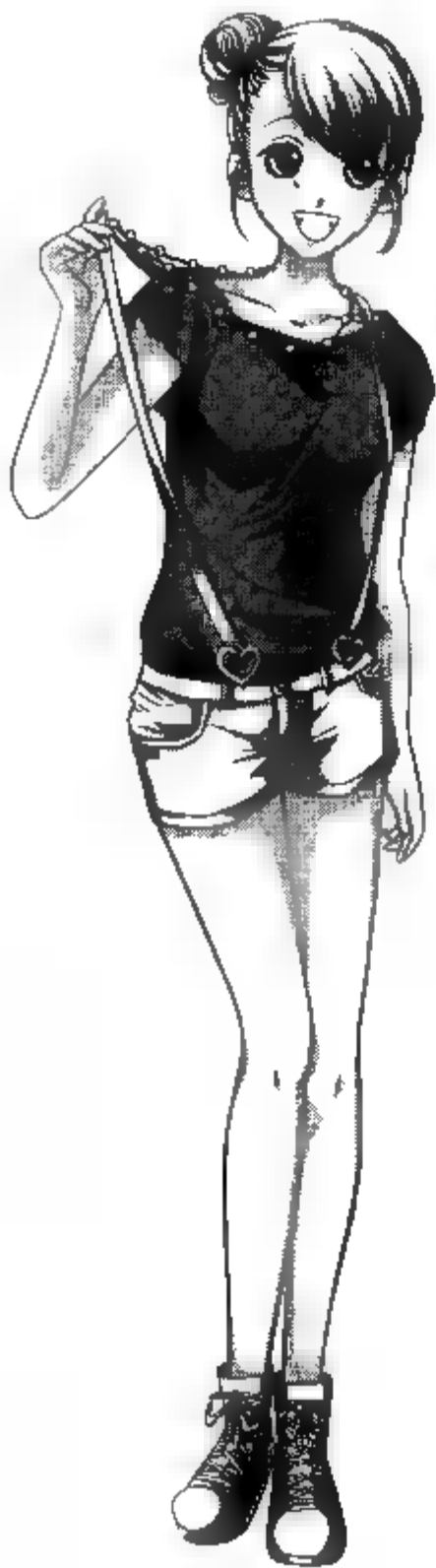
在表现美少女性格特点上，服装也可以起到关键作用。我们用常见的动作造型为例，介绍如何通过不同的服装穿着塑造出不同性格及年龄的美少女。

以最常见的招手动作为例

7.4.1 文静型

为文静型美少女设计服装时，大多都以合身的裙装为主，服装样式不宜复杂，裙子偏长，领带与鞋带这些细节部分都要干净工整，为了不让整身服装显得太过呆板，可以在袜口处加一些细小的蕾丝花边。绘制服装线条时，多以平缓的直线为主，可以让美少女看起来更温柔，更具有亲和力。

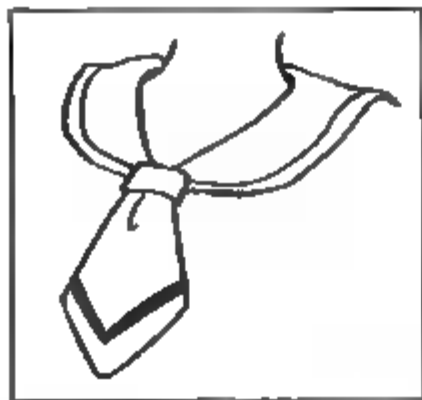
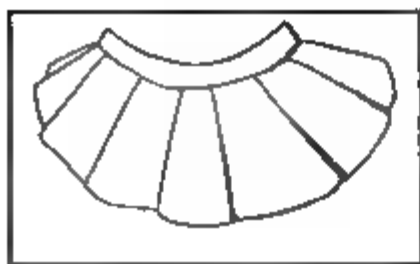
7.4.2 俏皮型

俏皮型美少女的性格活泼，在设计服装时可以选择一些便于运动，活泼可爱的服饰。花边袖T恤加心形吊带短裤既可以方便美少女做一些夸张的动作，又不会显得服装过于呆板。搭配长款珍珠项链，打招呼时与心形背带一起握在手里，更显俏皮可爱。绘制时多用一些生动的曲线，使美少女看上去充满活力。

7.4.3 成熟型

为成熟型美少女设计服装时，多以合身的职业套装为主。半袖真丝上衣加紧身A字短裙，可以完美的体现出美少女知性干练的气质，蝴蝶腰带与高跟鞋的搭配，又为整套服饰增添了成熟柔美的气息。绘制时要多用一些有力度的直线，使美少女看上起更加成熟干练，大方得体。

7.5 常见服装的画法

7.5.1 水手服

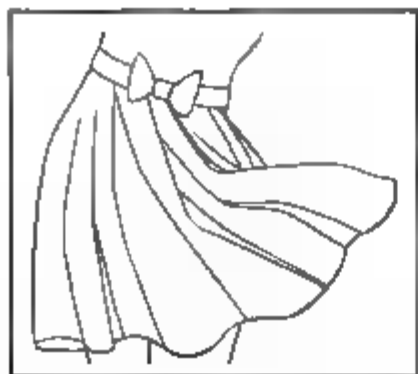
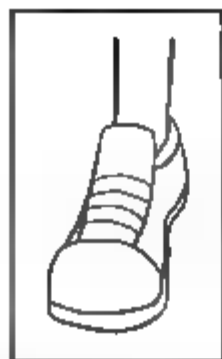
在漫画中水手服是女生校服应用最广泛的一种，是仿照海军水手服的样式改变而成的，由大翻领加百褶裙组成，再搭配泡泡袜和圆头皮鞋，使我们笔下的美少女看起来非常的清新可爱。

大翻领是水手服的一个明显标志，绘制时要注意领子的透视关系，以及丝带领结的褶皱线条。

在绘制百褶裙时，把裙角向外扬起，让裙子有种蓬起来的感觉，显得非常俏皮可爱。

绘制泡泡袜时，脚踝处要画的宽松一些，并注意堆积的褶皱线条。

水手服美少女

7.5.2　运动服

运动服是专属于体育竞赛的服装，不同的运动项目有它专属的服装款式。为了方便活动，运动服多是以柔软有弹性的针织面料为主，绘制时要用平缓柔和的曲线来表现。

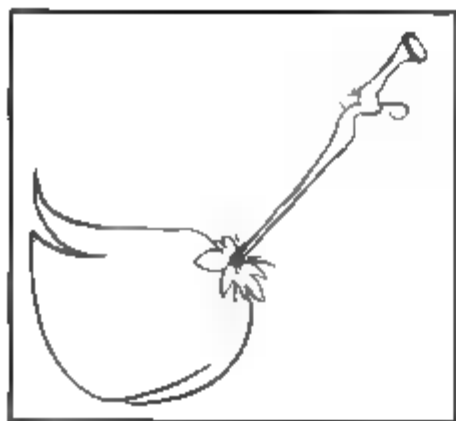
遮阳帽是户外运动时的必备用品，宽大的帽檐可以遮住阳光对眼睛的直接照射，绘制时要注意帽檐角度的透视关系。

由于运动装多以针织为面料，所以即使运动时裙摆也不会像雪纺面料那样轻盈，绘制裙摆时用平缓的线条表现。

运动鞋也是运动时的必备用品，为了方便活动，多以平底鞋为主。

运动服美少女

7.5.3 魔女服

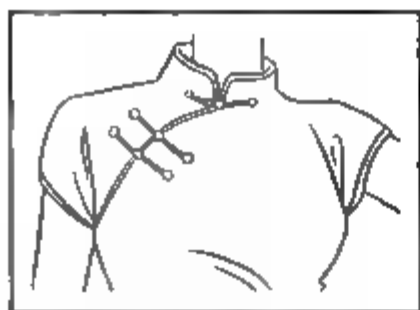
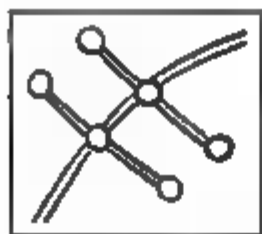
魔女是介于人类和魔族之间的生物，他们拥有自己的魔法，同时也拥有自己的代表服饰，如魔法帽、扫帚、手套、斗篷等。通过这些服装服饰我们可以很容易的把她们分辨出来。

魔法帽是魔女的必备服装之一，这种帽子的帽檐很大，帽顶多以圆锥形为主。

手套也是给魔女增加神秘感的重要服饰，绘制时加上一些花边，能够提升小魔女的可爱度。

扫帚是魔女使用飞天魔法的必备道具，绘制时要注意扫帚头的线条。

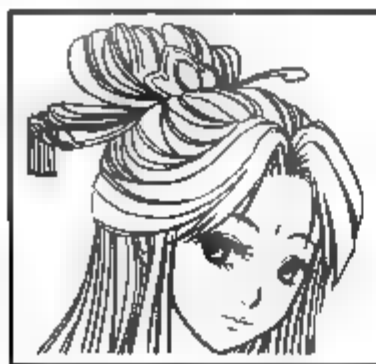
魔女服美少女

7.5.4 旗袍

旗袍是女性服饰之一，源于满族女性传统服装，经过改良后现在是中国的礼服之一。现代旗袍多以贴身的剪裁为主，能够完美的体现出女性的身材比例，在领口和袖口处有大量精致的盘滚装饰，是旗袍的特色和亮点，旗袍多以丝质面料为主。绘制时要用柔和平缓的曲线表现。

领子和前襟是旗袍的主要特色，最普通的旗袍是以高领、斜襟为主。在绘制中要着重刻画这部分。

旗袍的扣子也比较特殊，最普通的直盘扣是用一根袢条编结成球状的扣坨，另一根对折成扣带，扣坨和扣带缝在衣襟两侧并相对。

绣花鞋是搭配旗袍的首选，多以平底鞋为主。

7.5.5　中式古装

古装是相对于时装或“现代装”的一个时间性的服装概念。是指具有中国古典气质、韵味的装扮。中国的古装服饰有汉服、唐装、清装、元朝、明朝服饰等。其中女性的服装多以轻盈飘逸的丝质面料为主，绘制时多用流畅的曲线表现。

古典发饰是古装美少女不可缺少的重要元素，发饰的种类也是多种多样的，其中簪子是最常见的一种。

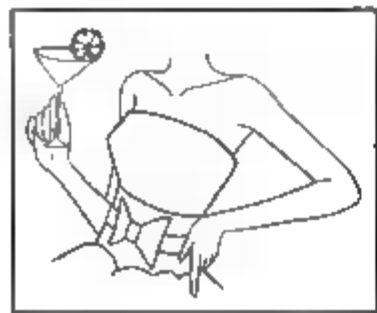
飘带是女性古装的重要配饰之一，面料多以轻薄的纱质为主，绘制时要用活泼轻快的线条表现。

长裙是古装服饰的必备要素，多以丝质或纱质面料为主，绘制时用平缓的长直线表现，并要注意走动时裙摆的褶皱。

古装美少女

7.5.6 欧式古典晚装

晚装是专为晚间的社交活动而准备的奢华服饰，是由当时奢靡一时的巴黎社交圈向外蔓延开来的。面料多以上好的丝绸为主，把晚装的典雅高贵完美的展现出来，古典晚装的裙摆都很长，设计繁复精致，绘制时要注意裙摆的线条表现，以及运动时的透视关系。

晚礼帽的样式夸张大胆，通常只为配合礼服而使用。

上半身的装饰相对简单，这样能够更好的突出裙摆的奢华。

晚装的裙子是整套服装的重点，由一層一層的裙摆组成，使整套晚装显得非常高贵奢华。绘制时要注意裙摆的透视关系和层叠关系。

晚装美少女

造型设计是创作美少女角色最重要的一环，想要创作出让人印象深刻的美少女角色，首先要为角色注入“灵魂”，让角色鲜活生动起来。

本章我们要学习的重点是：如何构思美少女的角色造型、角色特点的分类和不同角色造型的表现方式等。

8.1 构思美少女的角色造型

在动笔创作之前，我们要先为美少女设定一些基本信息，比如性格、年龄等。通过这些信息可以延展出更多更具体的信息来，比如身高、血型、星座、爱好等。确定了这些信息后，再给美少女设计表情、穿着、习惯及动作时就会容易很多了。

想要画出鲜活生动的美少女角色，平时的积累也是很重要的，有空时要多注意观察周围人的表情、动作、穿着以及一些小动作等。把它们一一记录下来融入到自己创作的角色里去，就好比为美少女角色注入了“灵魂”一样，使她们更具有魅力。

8.2 角色特点的分类

当我们创作的美少女角色拥有明显特点和习惯动作时，是很容易给人留下深刻印象的，越是真实的人物越容易得到读者的认可，而现实生活中每个人都有优缺点，创作美少女角色时也要考虑到人物特点的两面性。

角色的正反两面信息

正面：美丽、善良、可爱、温柔、高贵、优雅、活泼、直率、开朗、乐观、正直、老实、腼腆、坚强、勇敢等。

由此延伸出的具体特点：学习优异、运动全能、推理才能、身体健康、干净整洁、人缘不错等。

由此为角色设计的习惯动作：挺胸抬头、自信的微笑、温柔的拥抱、安静的看书、爱抚小动物、胜利的手势等。

负面：阴险、狡猾、小气、急躁、粗暴、任性、狂妄、高傲、轻薄、冷酷、邋遢、懦弱、胆小、愚蠢、丑陋等。

由此延伸出的具体特点：无能怕事、狂暴焦躁、人缘很差、心里阴暗、人格分裂、傲慢无礼等。

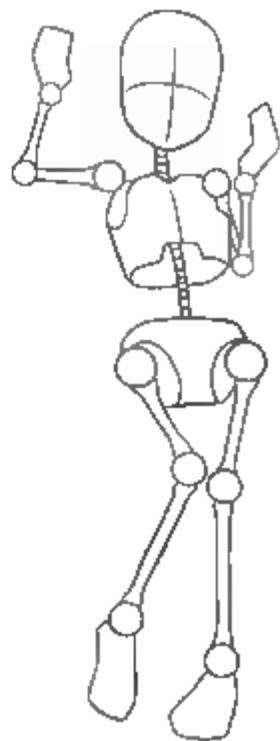
由此为角色设计的习惯动作：端肩驼背、偷懒赖床、挖苦讽刺、大吼大叫、挑衅打架、挖鼻孔、抠脚趾等。

正面

负面

8.3　不同的美少女造型

8.3.1　可爱型美少女

可爱型美少女的年龄通常不会很大，身材娇小，动作幅度夸张，给人一种天真无邪的感觉，服装多以可爱的卡通服饰为主。

动作设计：内八字的站姿能够让美少女看起来更加可爱。双手抬高，膝盖弯曲，摆出邀请你一起跳舞的动作。

头部设计：清爽的短发加上开心大笑的表情，让人能感受到她开朗乐观的性格。

服装设计：Hello Kitty的T恤搭配牛仔裤短裤和运动鞋，方便美少女平时做一些剧烈的活动，再配上Hello Kitty样式的MP3，让整个角色显得天真无邪、活泼生动。

可爱型美少女

姓名：乐果果

年龄：13岁

血型：B型

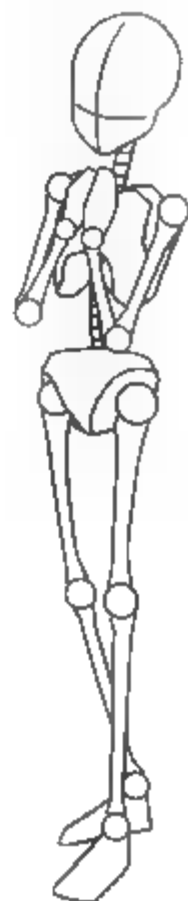
星座：天蝎座

优点：活泼开朗、喜欢结交新朋友、人缘很好。

缺点：淘气多动、有点多话、神经很大条。

爱好：喜欢音乐、跳舞、看漫画、玩游戏。

8.3.2 温柔型美少女

温柔型美少女的外表通常会给人一种成熟自信的感觉，举止优雅文静，服装多以过膝的长裙为主，始终都保持着平和恬静的气质。

动作设计：双手放在胸前，双腿自然站立，头部向下，表现美少女想到喜欢的人后，微微害羞的样子。

头部设计：柔顺服帖的长发，加上一个甜美害羞的表情，给人一种温柔文静的感觉。

服装设计：简单的过膝长裙加上平底系带凉鞋，让美少女显得更加温柔恬静，平易近人。

温柔型美少女

姓名：黄雯雯

年龄：17岁

血型：O型

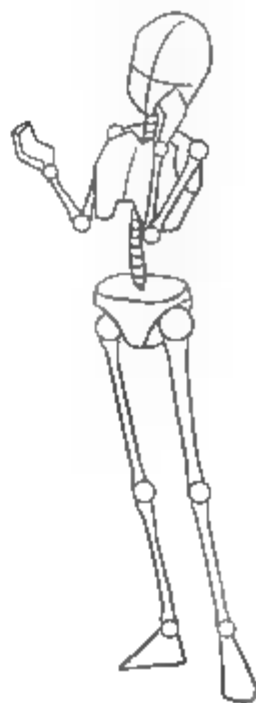
星座：牡羊座

优点：温柔文静、有爱心、喜欢帮助别人。

缺点：同情心太过泛滥、总是给人帮倒忙。

爱好：喜欢小动物、看书、做饭（但没一次成功过）。

8.3.3 严肃型美少女

严肃型美少女的外表通常都是以成熟稳重为主，面无表情是她们最明显的特征，再加上简洁干练的服装，会给人一种沉默寡言，不喜欢与人亲近的感觉。

动作设计：左手拿书，右手扶眼镜，头部微微向下，表现美少女在讲课中。

头部设计：干练的短发加上无框眼镜，配合沉默的表情，眼睛看向前方，表示这位美少女在讲课中发现有人走神的样子。

服装设计：简洁的针织衫和高腰七分短裤，搭配有设计感的项链，让美少女在精明干练中又不缺乏时尚品味。

严肃型美少女

姓名：茉莉

年龄：26岁

血型：B型

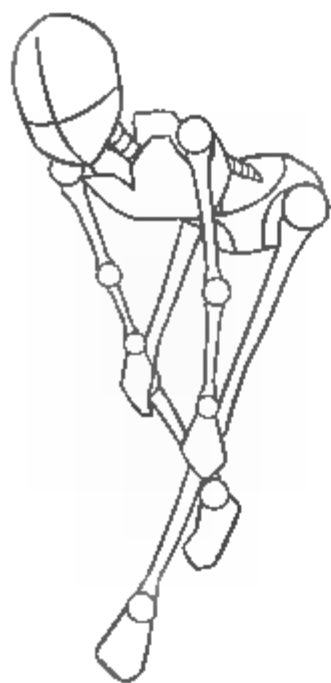
星座：金牛座

优点：头脑很好、工作能力很强。

缺点：冷漠寡言、不喜欢与人亲近。

爱好：看书、上网、养花。

8.3.4 运动型美少女

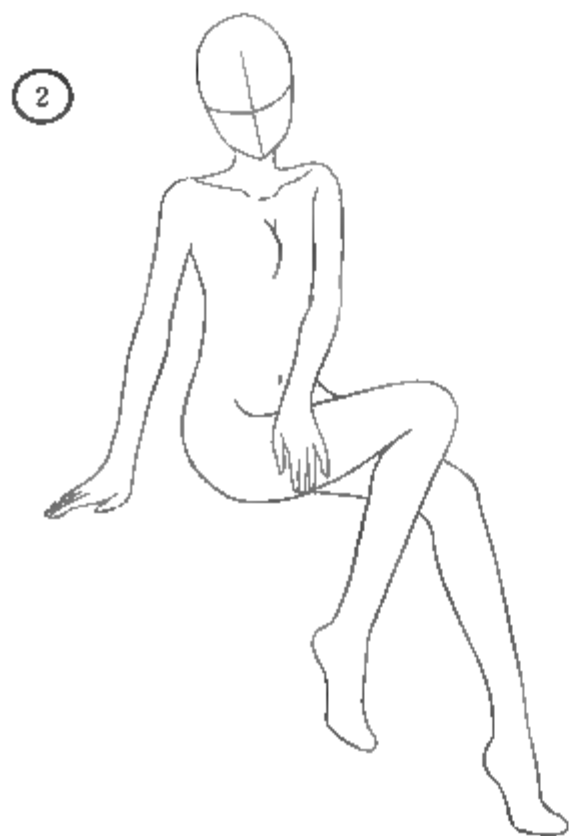
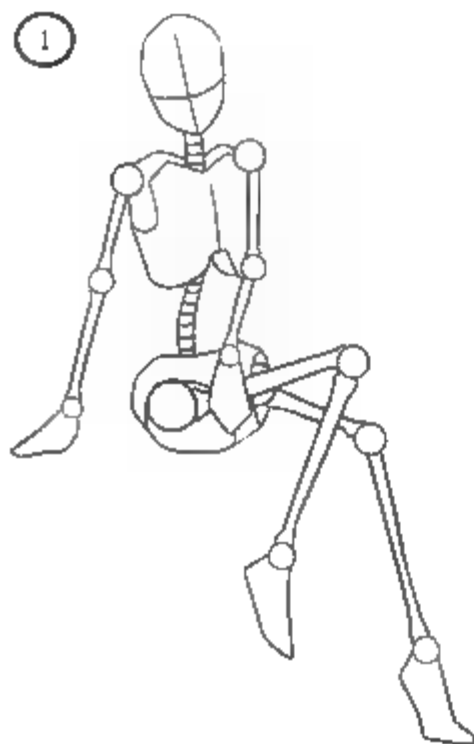
运动型美少女的外表通常都给人一种阳光直率的感觉，自信的表情和开朗的微笑都会让身边的人喜欢接近她们。为了方便运动，舒适的运动装是她们穿衣的首选。

动作设计：弯腰双手放在膝盖上，双腿一前一后，表现这位美少女在做[illegible]赛前的热身运动。

头部设计：清爽的短发加上自信的表情，表示她对这场比赛很有信心。

服装设计：舒适的针织运动服加上平底运动鞋，更方便这位美少女做一些剧烈的运动项目。

姓名：苏阳
年龄：17岁
血型：A型
星座：双子座
优点：自信、直率、充满活力。
缺点：急躁、粗神经。
爱好：运动、跑步、篮球、武术。

8.3.5 成熟型美少女

成熟型美少女的外表会给人一种性感迷人的感觉，[illegible]带慵懒魅惑的表情加上大胆潇洒的动作，让成熟型美少女散发出强烈的女人味。

动作设计：优雅的坐姿，[illegible]腿略微向上抬起，右手放到抬起的腿上遮挡住不必要出现的尴尬，表现美少女坐在舒适的沙发或椅子上。

头部设计：大波浪卷发配合优雅魅惑的微笑，眼角的美人痣是点睛之笔。

服装设计：贴身剪裁的连衣短裙与九厘米的高跟鞋，搭配时尚修身的宽腰带，能够把这位美少女的身材衬托的更加性感迷人。

成熟型美少女

姓名：梁私爱

年龄：25岁

血型：AB型

星座：狮子座

优点：聪明、美丽、直率、大胆、潇洒。

缺点：任性、高傲。

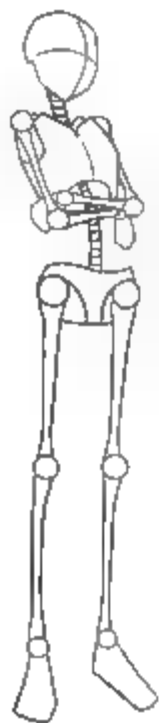
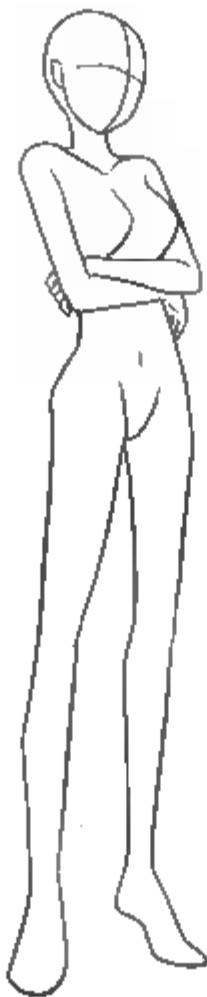
爱好：看书、品酒、养猫、听音乐。

8.3.6　高傲型美少女

高傲型美少女的外表会给人一种极度自信、不容易接近的感觉。她们通常会用冷酷傲慢的表情把自己封闭起来，名贵奢华的服装通常是她们穿衣的首选，以此来突显她们独特的气质。

①

②

③

动作设计：双手抱胸、两[illegible]张，头部高高扬起，给人一种高高在上，不容易亲近的感觉。

头部设计：高高的盘发与上扬的头部配合轻视的挑眉的表情，表示这位美少女对周围的一切都不放在眼里。

服装设计：奢华时尚的落地晚装配合九厘米高跟鞋，能完美的表现出这位美少女高高在上，拒人于千里之外的感觉。

高傲型美少女

姓名：Catherine

年龄：22岁

血型：A型

星座：水瓶座

优点：聪明、美丽、家世显赫。

缺点：任性、傲慢、自私、喜欢以自我为中心。

爱好：打扮、收藏高级定制礼服、收藏玩具小熊。

8.3.7 冷酷型美少女

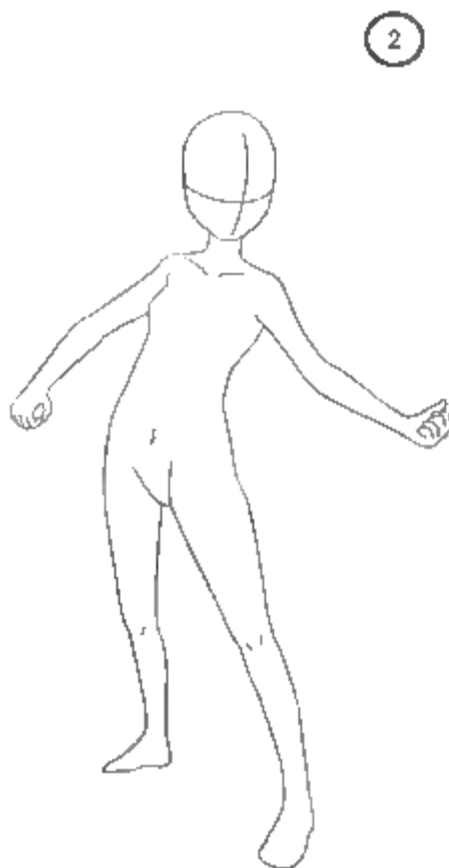
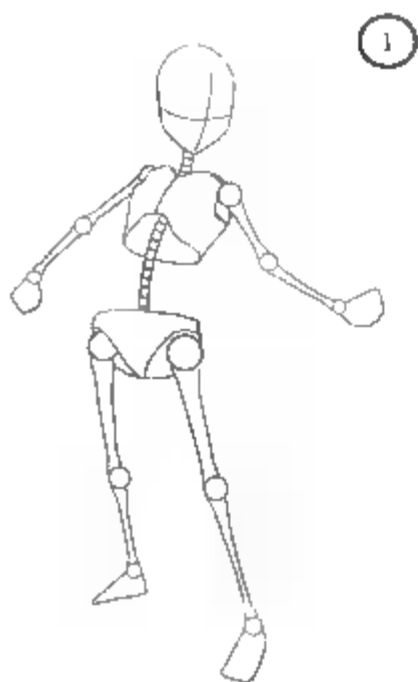
冷酷型美少女的外表会给人一种自信坚强并无视一切个感觉。冷若冰霜、面无表情是她们最大的特点，会让周围的人瞬间感觉到温度下降。

动作设计：挺胸抬头、双腿分开、手持利剑表示这位美少女对面前的敌人毫不畏惧。

头部设计：中式团子头加上一张自信坚定的表情，让这位美少女看上去非常值得信任。

服装设计：无袖的超短旗袍和平底布鞋，方便这位美少女使出绝世神功。

冷酷型美少女

姓名：詹茜

年龄：17岁

血型：A型

星座：天[illegible]座

优点：坚强、勇敢、聪明、有领导能力。

缺点：沉默寡言、不喜欢说话。

爱好：武术、下棋、踢馆子。

8.3.8 俏皮型美少女

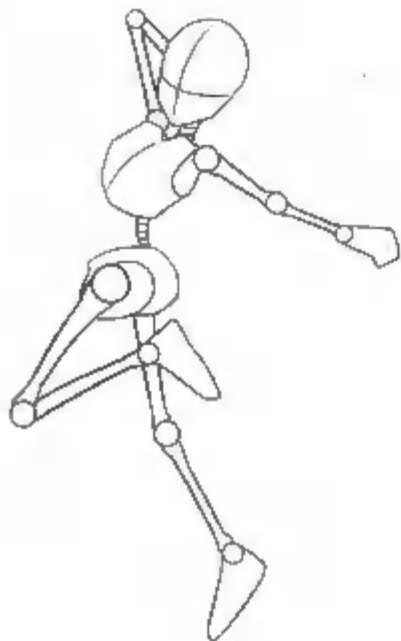
俏皮型美少女的外表通常会给人一种开朗乐观积极向上的感觉，虽然会做一些无厘头的事情，却让她们显得更加活泼可爱。夸张搞怪的动作与表情会让周围的人也能瞬间开心起来，服装就更不能缺少俏皮可爱的元素了。

动作设计：夸张的奔跑动作，让周围的人不注意到她都不行。

头部设计：头发高高梳起，随着奔跑的动作迎风飘动，挑眉坏笑的表情，表示她的心里还打着一些小算盘。

服装设计：可爱的熊猫短裤搭配花边秀T恤，让这位美少女显得更加天真活泼。

俏皮型美少女

姓名：罗姗嫱

年龄：16岁

血型：O型

星座：处女座

优点：开朗乐观、天真活泼、喜欢结交新朋友、人缘很好。

缺点：性格暴躁、容易冲动、喜欢恶搞、经常会做出一些让人哭笑不得的事情。

爱好：唱歌、跳舞、热情的拥抱。

漫画秀秀堂

美少女技法

QUAN GONG LUE

全 攻 略

编著：沙皮猫

责任编辑：陈 晨 春
封面设计：ANTONIONI

漫画秀秀堂

ISBN 978-7-302-25562-8 定价：29.80元

ISBN 978-7-302-25564-2 定价：29.80元

ISBN 978-7-302-25561-1 定价：29.80元

ISBN 978-7-302-25563-5 定价：29.80元

定价：29.80元